

# AMIGA

## ZOKER

1/94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 8100,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 1 JANUAR '94

**SPIELE-RAKETEN**

**DAS MEISTGEKAUFTE  
AMIGA-MAGAZIN**

**ZOO L II  
LIBERATION  
AUFSCHWUNG OST  
GENESIA**

**ENDLICH AM AMIGA**

**MORTAL KOMBAT  
JURASSIC PARK  
MR. NUTZ  
SIMON THE SORCERER**

**MULTIMEDIA - POWER**

**MPEG: VIDEO AUF CD**

**DFÜ LEICHTGEMACHT**

**BASISWISSEN & KAUFBERATUNG**

**MODEMS**



**KNOW HOW**  
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN  
AMBERMOON • JURASSIC PARK  
BODY BLOWS GALACTIC  
ALIEN BREED 2  
HIRED GUNS  
ANSTOSS !





**Es  
ist der  
9. November  
1989...**



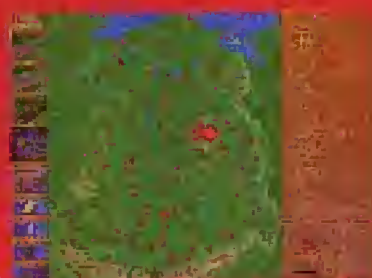
# AUFSCHWUNG OST



Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,  
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!  
Du hast jetzt die Chance, den  
*Aufschwung Ost* zu schaffen! Unglaublich  
realistisch! In 25 Städten  
der neuen Bundesländer mußt  
Du regieren, sanieren, investieren!  
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation  
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...

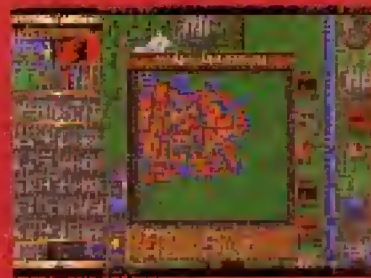
- ✖ 7 verschiedene, unterschiedlich schwierige Szenarien!
- ✖ Große, detaillierte Landkarte!
- ✖ Realitätsnahe Daten und Fakten!
- ✖ Detailreiche Grafik!
- ✖ Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
- ✖ Einfache Bedienung mit Maus!



Detaillierte Landkarte...



...viel Realismus!



...und optimale Bedienbarkeit!

**SUNFLOWERS**

IM VERTRIEB VON BOMICO





**CALL AND PLAY**  
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel  
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

**Tel.: 0281 - 31641 o. 31642**

**Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand**

**Ladenlokale: Softwarehouse**

**46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8**

**47533 Kleve - Gasthausstr. 12**

**Ladenpreise variieren**

Titel		Amiga
Ambermoon	DV	79,95
Anstoss	DV	59,95
Burntime	DV	69,95
Dog Fight	DA	64,95
Dune 2	DV	49,95
Eishockey Manager	DV	69,95

Titel		Amiga
Elite 2	DV	59,95
Goblins 3	DV	69,95
Goal	DV	49,95
Hattrick	DV	x64,95
Jurassic Park	DV	54,95
Lothar Matthäus	DV	59,95

Titel		Amiga
Premier Manager 2	DA	x69,95
Simon the Sorcerer	DV	x69,95
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA	64,95
Syndicate	DV	59,95
Turrican 3	DA	54,95

**Preisliste für Amiga / PC und PC-CD ROM kostenlos anfordern / Atari und CD32 auf Anfrage !!!!!**

Titel		Amiga
1869	DV	69,95
A - Train	DV	77,95
A-Train Constr. Set	DA	42,95
Abandoned Places 2	DV	64,95
Airbus USA	DA	79,95
Airbus Europa	DA	69,95
Alfred Chicken	DA	49,95
Alien 3	DA	x49,95
Allenbreed 2	DA	x49,95
Arabian Nights	DV	59,95
Armageddon 2	DA	LV
ATAC	DA	x69,95
Aufschwung Ost	DV	59,95
B - Flying Fortress	DA	67,95
Batmann Returns	DA	x62,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95
B. C. Kid	DA	49,95
Beast Lord	DA	49,95
Blastar	DA	49,95
Blob	DA	59,95
Body Blows	DA	39,95
Body Blows Galactica	DA	49,95
Bobs bad Day	DA	x49,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	64,95
Campaign 2	DV	LV
Campaign	DV	69,95
Campaign Data	DV	42,95
Canon Fodder	DA	x49,95
Champ. Manager 93	DV	LV
Chaos Engine	DA	49,95
Chr. Kolumbus	DV	LV
Chuck Rock 2	DA	46,95
Civilisation	DV	77,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contraptions	DA	x47,95
Cool Spot	DA	x59,95
Curse of Enchantia	DV	79,95
Cyber Race	DA	79,95
Darkmare	DA	LV
Das schwarze Auge	DV	69,95
Das Schwarze Auge 2	DV	LV
Deep Core	DA	59,95
Der Schatz im Silbersee	DV	x79,95
Der Patrizier	DV	67,95
Die Siedler	DA	79,95
Demonsgate	DA	x74,95
Desert Strike	DA	57,95
Disposable Hero	DA	59,95
Elvira 2	DV	49,95
Elysium	DV	54,95
Entity	?	LV

Titel		Amiga
Euro Soccer	DA	49,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
F117 Nighthawk	DA	69,95
Flashback	DV	62,95
Fly Harder	DA	59,95
Formula 1 Grand Prix	DA	74,95
Global Gladiators	DA	54,95
Goblins 2	DV	64,95
Gunship 2000	DA	62,95
Hannibal	DV	62,95
Hired Guns	DA	x64,95
History Line 14 - 18	DV	69,95
Humans 2 ( Race )	DV	54,95
Indy 4 Adventure	DV	77,95
Jonathan	DV	79,95
Kingmaker	DV	x69,95
Kings Quest 5	DV	63,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Krustys Fun House	DA	49,95
Legend of Kyrandia	DV	59,95
Legend of Valour	DV	77,95
Lemmings 2	DA	62,95
Lionheart	DA	52,95
Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA	54,95
Lure of the Tempirest	DV	49,95
Rules of Engagement	DA	x64,95
MAD News	DV	x69,95
Magic of Endoria	DV	69,95
Monkey Island 2	DV	74,95
Morph	DA	49,95
Mortal Combat	DA	x59,95
Nicky Boom 2	DA	59,95
One Step Beyond	DA	54,95
Outlander	DA	x64,95
Pinb. Special Edition	DA	59,95
Prime Mover	DA	59,95
Project Terra	DA	x62,95
Prophecy of the Shadow	DV	x64,95
Ragnaroc	DV	x79,95
Railroad Tycoon	DV	74,95
Reach for the Skies	DA	57,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Sim Ant	DV	79,95
Sim City Deluxe	DA	82,95
Sim Earth	DV	79,95
Streetfighter 2	DA	49,95
Subtrade	?	LV
Superfrog	DV	49,95
Tornado	DA	59,95
Train It	DA	LV
Transactica	DA	54,95
Traps'n Treasure	DA	64,95
Twilight 2000	DV	x79,95

Titel		Amiga
Uridium 2	DA	59,95
Walker	DA	59,95
War in the Gulf	DV	69,95
Whales Voyage	DV	59,95
Winter Challenge	DA	LV
Worlds of Legends	DA	x54,95
WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
YO! Joe	DA	59,95
Zero	DA	x59,95
Zool 2	DA	54,95

**Amiga 1200**

1869	DV	69,95
Allenbreed 2	DA	59,95
Anstoss	DV	59,95
Body Blows Galactic	DA	69,95
Burntime	DV	69,95
Chaos Engine	DA	49,95
Civilisation	DV	x69,95
Schatz im Silbersee	DV	x79,95
Dynatech	DV	x57,95
Elysium	DV	x59,95
Hattrick	DV	x69,95
Ishar 1	DV	64,95
Ishar 2	DV	64,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Nigel Mansel	DA	64,95
Pinball Fantasies	DA	x59,95
Robocod	DA	49,95
Soccer Kid	DA	x59,95
T.F.X. Work & Progr.	DA	x69,95
Transactica	DV	59,95
Twilight 2000	DV	x79,95
Whales Voyage	DV	59,95
Wing Commander	DA	x64,95
Zool 2	DA	x49,95

**Zubehör**

Competition Pro 5000	27,95
Competition Pro Star	29,95
Competition Mini	29,95
512 KB Ram Karte/Uhr	54,95
Laufwerk extern/abschaltb.	119,95

**Sonderangebote - solange Vorrat reicht**

Body Blows	DA	39,95
Prince of Persia 1	DA	29,95
Jack Nicklaus Golf	DA	29,95
Budokan	DA	29,95
Terminator 2	DA	29,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Populus 1 plus Data	DA	39,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / LV = in Vorbereitung

Die mit X gekennzeichneten Artikel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.

Zahlungsbedingungen: Vorkasse 5,50 / Nachnahme 9,- zzgl. Nachnahmegebühr / Ausland nur Vorkasse plus 18,-

Druckfehler vorbehalten



# DER GENERATIONSKONFLIKT

*Keine Frage, viel besser hätte das neue Jahr für uns Amiganer nicht anfangen können: Endlich gibt es wieder viel und gute Software, allein die schiere Menge der Tests in dieser Ausgabe läßt Erinnerungen an längst vergangenen geglaubte Zeiten wachwerden! Top-Games erscheinen zunehmend als Spezialversionen für A1200 oder CD<sup>32</sup>, und auch Eigenentwicklungen für die neuen „Freundinnen“ sind längst keine Seltenheit mehr. Doch genau hier scheint sich eine Kluft aufzutun, die gerade den Besitzern älterer Amiga-Modelle nicht wenig Kopfzerbrechen bereitet – immer wieder werden wir in Leserbriefen gefragt, ob der Spielesupport denn auch für den 500er bzw. 600er noch langfristig gesichert sei...*

*Tja, für die kommenden ein, zwei Jahre sollte der Nachschub an frischer Software auch für Altamiganer noch rollen, doch ist der Zug der Zeit nicht aufzuhalten – und der fährt unter Volldampf in Richtung Multimedia, also hin zu immer aufwendigeren, immer mehr Daten verschlingenden Spielen. Vorreiter dieser Entwicklung sind der PC mit seinem ständig beliebter werdenden CD-ROM oder auch Konsolen wie das 3DO und der Jaguar. Soll die Amiga-Familie da konkurrenzfähig bleiben (und natürlich soll sie das), so wird wohl irgendwann kein Weg mehr um ihre jüngsten Mitglieder herumführen, während die „Stammhalter“ teilweise ja schon gar nicht mehr gebaut werden. Daß die Modellpolitik von Commodore speziell hinsichtlich solch kurzlebiger Geräte wie etwa dem A500 Plus da nicht das Gelbe war, ist unbestritten, doch wem nützt jetzt noch das Protestgeheul? Daher mein Rat an alle Verunsicherten: Freut Euch vorläufig noch an Euren Rechnern, mögen sie auch bereits etwas betagt sein – um- bzw. aufsteigen kann man jederzeit!*

*So, nachdem sich dieser Generationskonflikt nun hoffentlich in Wohlgefallen aufgelöst hat, möchte ich nur noch zwei Anmerkungen zum Thema loswerden: Erstens sollten Multimedia-Fans und andere Zukunftsgläubige um keinen Preis unser Special über den neuen MPEG-Standard für Video-CDs am Amiga verpassen. Und zweitens hoffe ich, daß auch der Rest unserer Neujaahrsnummer das werte Wohlgefallen der Leserschaft findet! Happy 1994 wünschen,*



*Eure Michaels*



**FLOTTE HÜPFER:** Brauchen wir wirklich noch weitere Plattform-Games? So richtig gute schon, und **ZOOL 2**, **MR. NUTZ** oder **GLOBDULE** fallen allemal in diese Kategorie! Der Sprung ins Glück beginnt mit den  
Seiten 18, 34/35 und 92



MR. NUTZ

**HEISSE DRÄHTE:** Für Viele ist DFÜ immer noch ein Buch mit sieben Siegeln – deshalb wollen wir im User Club unter dem Stichwort **BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODEMS** unseren Beitrag zur digitalen Völkerverständigung leisten! Bitte einloggen auf den  
Seiten 104/105



BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODEMS



GENESIA



AUF SCHWUNG OST

**NEUE STRATEGIEN:** Wer will mal wieder ein bißchen Gott spielen? Für göttliche Strategen hätten wir nämlich diesmal **GENESIA** im Angebot und für Panzerpiloten **CAMPAIGN II**, während der **AUF SCHWUNG OST** begnadete Politstrategen fordert. Also schwingt Euch auf die  
Seiten 20/21, 36 und 74

Editorial	5
Betriebsgeheimnis	8
Mixer	9
Borgis Branchengeflüster	10
Preview:	
Seek & Destroy	12
Der Clou	13
Newsflash:	
Neues von Software 2000	14
Mailbox	24
Special:	
Neue Games für den 1200er	40
Preisausschreiben:	
U.S. Gold Winter-Olympiade	41
Up & Down	42
Crack	44
PD-Box	46
Ruhmeshalle	48
Brork-Comic	48
Demo-Galerie	50
Special:	
MPEG - Video auf CD	55
Joker-Comic	56
Know How	57
Know How Index	72
Special:	
Neue Games für das CD <sup>32</sup>	80
Aktion Lesertest:	
The Chaos Engine	82
Joker-Galerie	84
Impressum	86
Krieger-Comic	86
Interview:	
Sensible Software	88
Klassiker:	
It Came From The Desert	101
Die Budget-Bühne	102
User-Club:	
Basiswissen & Kaufberatung: Modems	104
Neue Lernsoft von TMA	105
Seitenhiebe	107
Kicker-Cup	108
Radio- und TV-Tips für Freaks	110
Kleinanzeigen	111
Computer-ABC	118
Stromausfall:	
Monster Island	120
Star Quest	121
Joker-Index	122
Coin Op Special:	
Joe's Futureland in Basel	123
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126



## Games im Test

### Abenteuer

Burntime für A1200	40
Goblins 3	98
Liberation	78
Simon the Sorcerer	96

### Action

Deep Core für CD <sup>32</sup>	80
Disposable Hero	32
Jet Strike	98
Jurassic Park	95
Stardust	99
Suburban Commando	94
T2	38
The Chaos Engine für A1200	40

### Geschicklichkeit

Arabian Nights für CD <sup>32</sup>	80
Dinosaur Detective Agency	100
Doofus	94
Globdule	90
Mr. Nutz	34
Soccer Kid für A1200	40
Zool 2	18

### Simulation

Campaign II	36
Genesis	20
Pinball Fantasies für A1200	40

### Sport

F 1	92
John Barnes Football für CD <sup>32</sup>	80
Mortal Kombat	16
Nigel Mansell's W.C. für CD <sup>32</sup>	80
Premier Division	100

### Strategie

Aufschwung Ost	74
Strategem	76
Strategem für A1200	76

### Verschiedenes

Arcade-Spiele	123
Brettspiele	120
Budget-Spiele	102
Cosmic Spacehead	38
PD-Games	46



SIMON THE SORCERER

**TOLLE ABENTEUER:** Taritara, der erste Originalrolli fürs CD<sup>32</sup> ist da – **LIBERATION**. Und Abenteuer mit märchenhaftem Sinn für Humor sollten mal bei **SIMON THE SORCERER** reinschauen, der sich soeben vom PC auf den Amiga gehext hat. Monster, Märchen und Moneten auf den **Seiten 78 und 96**

**HARTE ACTION:** Bei **MORTAL KOMBAT** fliegen die Fäuste und bei **T2** die blauen Bohnen. Im **JURASSIC PARK** brüllen die Dinos, in **STARDUST** sausen die Asteroiden, und bei **DISPOSABLE HERO** glühen die Laser – und das alles jetzt (auch) auf Eurem Amiga! Feuer frei für die **Seiten 16, 32, 38, 95 und 99**



**GUTE REISE:** Kein Scherz, mit etwas Glück könnt ihr in dieser Ausgabe eine Reise zu den Olympischen Winterspielen gewinnen! Dabeisein ist also wirklich alles beim Super-Wettbewerb auf **Seite 41**



MPEG - VIDEO AUF CD

**BUNTE ZUKUNFT:** Was macht Euer CD<sup>32</sup> zum Heimkino? Was braucht man, um demnächst spielbare Filme zocken zu können? Das und viel mehr verrät Euch unser Special **MPEG - VIDEO AUF CD!** Die Zukunft beginnt auf **Seite 55**



# BETRIEBSGEHEIMNIS

Abonnenten hatten mit der letzten Ausgabe die (hoffentlich) einmalige Gelegenheit, den teuersten Druckfehler der Verlagsgeschichte zu bestaunen: Drei falsche Buchstaben verursachten Kosten von rund 25.000 Mark!

Nach Adam dem Riesigen macht das über 8000 Märker pro Buchstabe ganz schön happig. Was? Folgendes war passiert: Bei der Erstellung des Covers wurde zwar die Heftfolge von 11/93 auf 12/93 abgeändert, jedoch hatte man im Layout vergessen, das Wörtchen NOVember durch das Wort DEZember zu ersetzen. Ergo mußten die bereits gedruckten Exemplare vor ihrer Auslieferung an den Kiosk noch in aller Eile mit dem richtigen Erscheinungsmonat überklebt werden – was bei einer Auflage von ca. 120.000 Exemplaren mit besagter Unsumme zu Buche schlug. Jetzt fragt Ihr Euch vermutlich, warum wegen eines solch kleinen Fehlers ein derart großer



Aufwand getrieben wurde, stimmt's? Etwa, weil wir die Kiosk-Käufer für solche Dussel halten, daß sie das vermeintlich überholte Heft nicht genommen hätten?

Nö, vielmehr ist es so, daß es durch das falsche Datum an vielen Kiosken zu sogenannten Frühremissionen (der Händler meint, das Magazin sei nicht mehr aktuell und nimmt es deshalb vorzeitig aus dem Regal) gekommen wäre und Ihr es dadurch gar nicht mehr hättet kaufen

können! Und das wollten wir nun weder Euch noch uns antun, weshalb der arme Litho-Karl und der ohnehin für seine Großzügigkeit berühmte Michael tief in die Taschen greifen mußten...

Noch kurz ein anderes Thema: Wenn weiterhin sooo viele neue Games erscheinen wie derzeit, werden wir zukünftig wohl zumindest ab und an auf die eine oder andere Rubrik verzichten müssen – an eine Erhöhung der Seitenzahl ist ohne eine gleichzeitige Preiserhöhung leider nicht zu denken (was übrigens weder am teuren Druckfehler noch am auch nicht ganz billigen Umlinienpapier liegt, das wir neuerdings verwenden). Schreibt uns also mal, welche der vielen festen Joker-Rubriken Eurer Meinung nach nicht jeden Monat sein müssen! Damit wünschen wir Euch noch viel Spaß mit der bewährten Statistikbox und jede Menge Schadenfreude über unseren Fehltritt, äh, -druck.

<b>Absolute Katastrophe</b>	<b>(00%-10%)</b>	<b>0</b>
<b>Katastrophe</b>	<b>(11%-20%)</b>	<b>2</b>
<b>Total zum Vergessen</b>	<b>(21%-30%)</b>	<b>1</b>
<b>Zum Vergessen</b>	<b>(31%-40%)</b>	<b>0</b>
<b>Muß nicht sein</b>	<b>(41%-50%)</b>	<b>3</b>
<b>Nix Besonderes</b>	<b>(51%-60%)</b>	<b>3</b>
<b>In Ordnung</b>	<b>(61%-70%)</b>	<b>7</b>
<b>Schwer in Ordnung</b>	<b>(71%-80%)</b>	<b>7</b>
<b>Erste Sahne</b>	<b>(81%-90%)</b>	<b>8</b>
<b>Megastark</b>	<b>(91%-100%)</b>	<b>0</b>
<b>Hit-Ausbeute</b>		<b>5</b>
<b>Megahits</b>		<b>0</b>

## Die besten Amiga-Profi-Grafiken nur für Sie

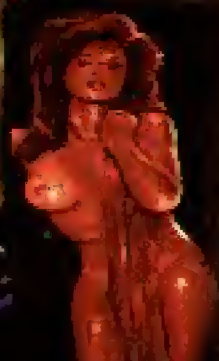
Einmal-Aktion bis 01.04.94  
Nur solange Vorrat reicht!!!

### Grafik-Elemente in Deluxe-Color und schwarz/weiß

Sie erhalten über 500 Profi-Grafik-Elemente in trohen leuchtenden Farben im Standard Amiga-Format. Ganz egal, ob Sie die Grafiken farblich, in Graustufen oder in schwarz/weiß nutzen wollen, Sie können die Grafiken 1) Einfach als Dia-Show genießen, 2) In jedes Malprogramm (DTPaint, Brilliance...) einladen, bearbeiten und für Ihre eigenen Zwecke in Bilder und Animationen einbauen, 3) Für Video und Multi Media, 4) Für farbige Werbung, Einladungen Drucksachen, 5) Für schwarz/weiß DTP-Präsentation erster Klasse nutzen. Alle denkbaren Themen stehen zur Auswahl. Frauen, Autos, Piktogramme, Oberflächen, Natur, Tiere, Phantasie, Rahmen, Buchstaben, wilde bunte Hintergründe, Schule, Beruf, Technik, Karikaturen... Alle Grafiken lassen sich einzeln verwenden oder als komplexe beliebige Kombinationen zusammenfügen und in jedes Amiga-Mal/Grafik/DTP/Multi Media/Text-Programm einladen und benutzen. 42 weltweite Profigrafiker haben 2 Jahre Entwicklungszeit in diese einmalig pflügend durchdachte Grafik-Collection gesteckt. Alle Grafiken sind in hoher Auflösung und für alle Amiga-Modelle geeignet. Eine deutsche Bedienungsanleitung wird mit geliefert. Lieferbar ab 03.01.1994 Best.-Nr. P040 **Nur 79,- DM**

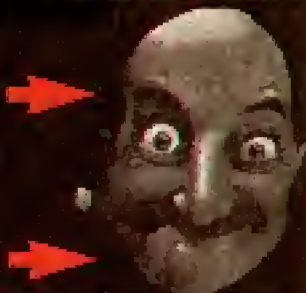
Rahmenelement, hier in Gold...mit eingebautem Schwanbild

Alle Grafiken können stufenlos vergrößert oder gedreht werden.



Auch zu diesem Thema gibt's alle denkbaren Bilder und Elemente.

Aluminium als Flächentextur



Alle Grafiken können sowohl in Farbe als auch in Graustufen und schwarz/weiß genutzt werden. So können Sie auch mit s/w-Druckern und sw-DTP problemlos arbeiten.



### Hintergründe Color & s/w

Alle Angaben wie oben, nur erhalten Sie hier ca. 100 komplette Landschaften bzw. Voll-Screen-Hintergründe, die für Video, Animationen und auch für farbige oder s/w-Drucksachen Verwendung finden. Sie können auch einzelne Elemente einfach aus den Bildern herauschneiden und separat nutzen. Best.-Nr. P041 **Nur 79,- DM**

P040 + P041 zusammen nur 139,- DM

Sie sparen 19,- DM



In diesem Heft sind noch mehr Anzeigen von uns: Mailander Software Römerstr. 29 46395 Bocholt Tel: 02871 / 18 51 15



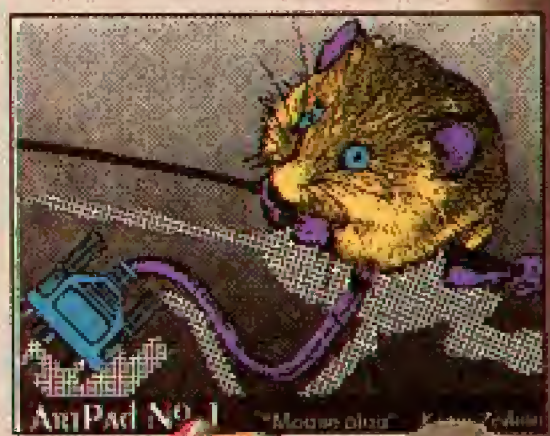
## KUNST-MATTE

Sammelt Ihr zufälligerweise Mousepads? Dann seid Ihr sicher bereits in unserem Shop fündig geworden – aber es gibt schon wieder eine neue, nette Unterlage für das böse alte Nagetier! Beginnen wir spaßeshalber mit den beiden Nachteilen

des „Artpad No.1“: Das Mäuschen darauf ist unüberschbar mit einer DOSE verbandelt, und den Preis von 34,- DM plus fünf Märker für den Versand haben nicht gerade Tierfreunde festgelegt (da sage noch mal einer, der Joker Shop wäre teuer...).

Trotzdem sieht die Gleitfläche ja recht lieb aus, da wollen wir mit der Bezugsadresse nicht hinter dem Berg halten:

Kunstkontor  
Robert Bullinger  
Mühlenweg 2f  
87490 Börwang  
Tel.: 08304/1606



## PINK ALIEN

Eines muß man den Leuten bei Millennium lassen: Ihre Kreativität in puncto Computerhelden ist schlichtweg atemberaubend! Ja, auch nach „James Pond“ gehen ihnen die verrückten Typen nicht aus...

James' plattformiger Mitbewerber wird voraussichtlich nächsten Sommer auf den Amiga stürmen und ist... äh, ja also auf alle Fälle ziemlich rosa und sieht von daher einem gewissen Paulchen Panther erstaunlich

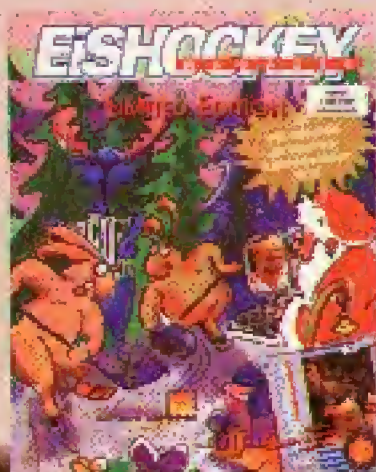
ähnlich. Faktisch handelt es sich um einen sprungstarken Außerirdischen, der den Untergang der Dinosaurier in unserer Galaxie verhindern will – also ein Verwandter von Stephen Spielberg?!



## WEIHNACHTS-SPIELE

Neben der bereits traditionellen Christmas-Edition der „Lemmings“ von Psygnosis gibt es zum Jahreswechsel 93/94 auch eine spezielle Ausführung vom „Eishockey Manager“ des Software 2000-Teams!

Ersteres ist wieder eine besonders weihnachtliche, 32 Levels umfassende Variante der knuddeligen Selbstmörder und schlägt mit einem Fuffi zu Buche. Der sportliche Kollege kostet zwar doppelt soviel, dafür bekommt man hier auch das komplette Originalgame und dazu ein VHS-Video der Eishockey-Bundesligasaison 92/93. Beiden gemeinsam ist die limitierte Auflage – also macht hin, bevor es Ostern wird!



## COMIC-KARTEN

Sammelt Ihr zufälligerweise Telefonkarten? Dann seid Ihr in unserem Shop (vorläufig) noch nicht fündig geworden, solltet also vielleicht mal beim Hethke Verlag anrufen!

Dort und nur dort gibt's nämlich eine neue Serie mit Comic-Motiven aus den fünfziger Jahren, die ausschließlich im Abo für 58,- DM pro Stück zu beziehen sind. Wer also ein Wiedersehen (Wiederhören?) mit Sigurd, Akim

und Konsorten feiern will, der wende sich vertrauensvoll an:

Norbert Hethke Verlag  
Postfach 1170  
69246 Schönau  
Tel.: 06228/1063



## ENGLISCH FÜR KLEMPNER

Von Langenscheidt ist man ja eher so richtig seriöse Lexika gewohnt, aber nun haben die Leute ein „Wörterbuch für Kids“ herausgebracht, das mit einem nicht ganz unbekannten Titelhelden aufwartet...

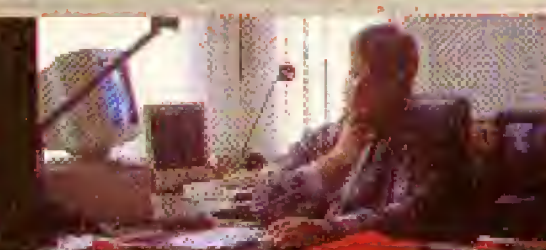
Nachdem das 516seitige Werk „Super Mario – Super Englisch“ heißt, kann man sich schon ungefähr denken, was man hier für 16,80 DM bekommt: viele deutsche und englische Wörter und fast genauso viele Gastaufritte

von Nintendos Konsolenhelden, der besondere Redensarten, Sprichwörter etc. schön farbig erklärt und als Bonus in einem Daumenkino für Rechts- und Linkshänder auftritt. Erhältlich ist das Lernabenteuer in jeder Buchhandlung; hüpf mal hin.





# BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER



## MADE IN GERMANY

Seit 1991 wird in Recklinghausen an sieben Games gebastelt, im März soll es nun soweit sein: Das brandneue Label DEFCOM will den Markt im Sturm erobern!



Immerhin 17 Mitarbeiter aus aller Herren Länder (Deutschland, Rußland, Spanien und Österreich) beschäftigt der Firmeninhaber MURAD M'BAR-KI; als erstes soll ein Eishockey-Actiongame namens „Icequake“ fertig werden. Ob damit wohl ein neuer Stern am deutschen Softwarehimmel aufgeht?

## AUFSCWUNG OST IM BUNDESTAG

Kürzlich erhielten sämtliche 662 Abgeordneten des Deutschen Bundestages ein persönliches Exemplar von „Aufschwung Ost“, der neuen Wirtschaftssimulation des jungen Bomico-Labels SUNFLOWERS...



Stellvertretend für seine Kollegen nahm FRIEDHELM OST,



der Vorsitzende des Wirtschaftsausschusses, die Gabe entgegen – nomen est omen? Na, jedenfalls hat sich das Gerücht, daß Kanzler Kohl nun Tag und Nacht vor dem Compi sitze, um herauszufinden, wie die Probleme in den Griff zu kriegen sind, bisher nicht offiziell bestätigt. Aber vielleicht sollte Helmut genau das tun?!

## VIVA COMPUTER

Seit dem ersten Dezember hat Deutschland mit VIVA ja nun einen eigenen Musikkanal im Fernsehen – und damit einen Sender, der neben viel Ohrenschmaus auch Clips über neue Computer- und Videogames bringt!



Daß die Zocker-Beiträge im teutonischen MTV-Gegenstück auch Hand und Fuß haben werden, dafür stehe ich persönlich gerade – immerhin produziere ich sie ja auch selbst (ein bißchen Eigenwerbung muß sein...). So werden die Filme nicht nur Spieltests enthalten, sondern auch mal Messeberichte, Charts

oder sonstige News zum Thema. Wem das nicht genug ist, dem empfehle ich, im Januar BRAVO TV auf RTL 2 einzuschalten; da wird neben einem Bericht über die Computer '93 auch eine Reportage, die anhand von SOFTWARE 2000 beschreibt, wie ein Game entsteht, laufen. Don't zap!

## SPRINGER-HOTLINE

Die COMPUTEL GMBH (eine Tochter des Axel Springer Verlags) bietet neuerdings einen Telefonservice für Computergambler an. Wer Spielertips und Testberichten lauschen möchte, wählt die Nummer 0190/24 26 32, muß jedoch wie bei fast allen diesen Serviceleistungen mit Gebührenereinheiten im Takt von 12 Sekunden rechnen.

## UMBRUCH BEI THALION

Die Gütersloher Spiele-schmiede war in Finanznöte geraten, jetzt soll alles besser werden: Mit MARCO HUSGES wurde ein neuer Geschäftsführer gefunden, der die Firma komplett umstrukturieren will...

Im Zuge dessen soll die komplette Programmierabteilung aufgelöst werden, zukünftig will man die Soft von freien Mitarbeitern schreiben lassen – das De-

signerteam um ERIK SIMON („Ambermoon“) wechselt ge-



schlossen zu BLUE BYTE. Ob THALION weiterhin aufwendige Rollenspiele veröffentlicht, steht somit in den (Bernstein-) Sternen, die Simulationen des „Airbus“-Designers BOPF wird es aber weiterhin geben – ein Helikopter und der Propellerflieger JU-52 stehen bereits auf der digitalen Startrampe.

## JOKER-BÜCHER

Aus einer Kooperation mit dem SYBEX VERLAG erwarten Euch in nächster Zeit zwei Joker-Bücher: „Amiga Joker Hits“ und „PC Joker Hits“ werden Tests der jeweils besten Games aus unseren Magazinen enthalten, wobei das (neue) Fotomaterial und die Texte von uns kommen, während sich Sybex um Druck und Vertrieb kümmert. Voraussichtlich feiern die Bände dann im Joker Shop der kommenden Ausgabe Premiere!





# TORNADO

## NICHT NUR TRÄUMEN...

AMIGA  
VERSION  
ERHÄLTlich  
AB NOV - 93

## ...SELBER FLIEGEN!

200 Fuß Höhe, 600 Knoten Geschwindigkeit. Sie führen eine Formation von sechs Tornados in ein Abenteuer jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Das Terrainfolgesystem ist eingeschaltet, die Mission bis ins letzte Detail geplant. Sie brauchen ein sekundengenaues Timing, um einen synchronisierten Angriff mit chirurgischer Präzision einzuleiten.

Erleben Sie, was es heißt, einen Tornado zu fliegen. Stehen Sie die Abenteuer allein durch, oder nehmen Sie eine ganze Staffel mit in den Einsatz, es ist Ihre Entscheidung.

- Umfangreiche Aufgabenstellung, vom Simulatortraining bis zur Multi-Missions Kampagne
- Extrem detaillierte Landschaftsgrafik
- Unglaublich Realismus
- Missionen sind zu jeder Tages- und Nachtzeit unter allen Wetterbedingungen möglich
- 2 Spieler Head-to-Head Kampfoption



Piloten Cockpit



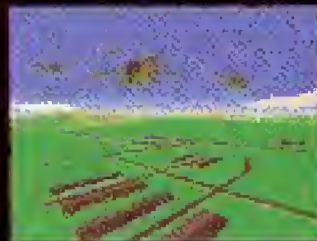
Atemberaubende Details



Navigator Cockpit



Anspruchsvolle Missionsvorbereitung



Aufregende Missionen



Erhältlich für  
CD ROM  
IBM PC  
AMIGA





Hand aufs Herz: Selbst der ärgste Konsolen-Feind hat doch schon mal die phantastischen Rotiereffekte des 3D-Chips im Super Nintendo bewundert, oder? Mindscape will nun zeigen, daß der Amiga Vergleichbares kann!

# SEEK AND DESTROY



## MISSION 01



Mit dem neuen Actiongame wagen sich die Programmierer von Vision Software somit an

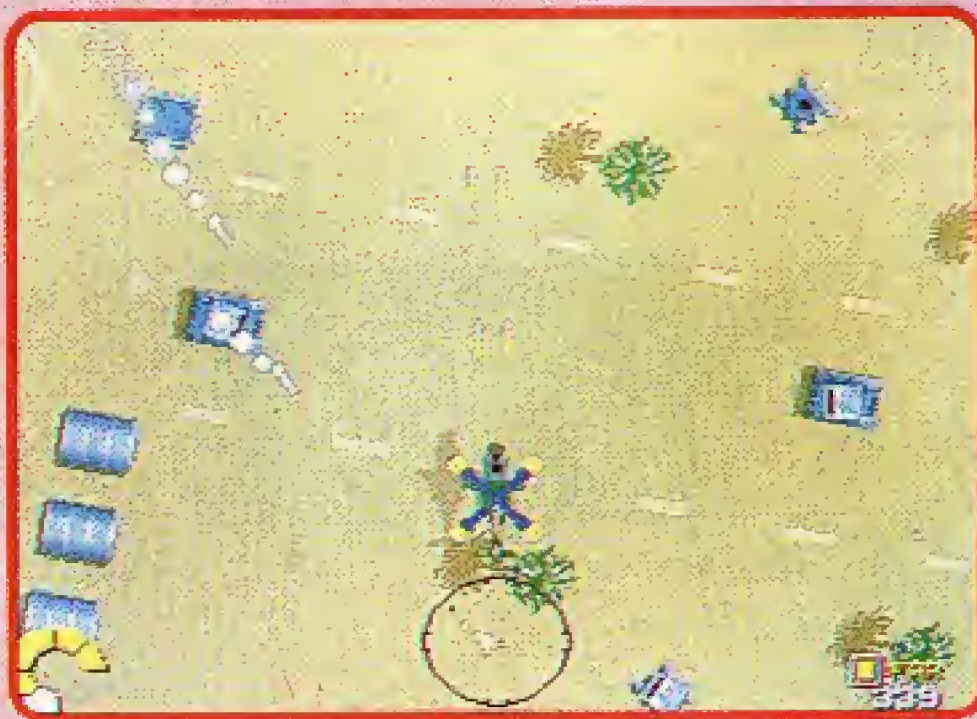
eine beachtliche

Technik-Hürde: Zwar wurden am Amiga schon öfter komplette Spielfelder rotiert (z.B. bei „Bob's Bad Day“), doch oft genug verschlingen solche Optik-Schmankerl derart viel Rechenleistung, daß für ausgefeiltes Gameplay dann kein Platz mehr bleibt. Hier sollen aber Technik und Inhalt stimmen; was nach unserem Vorabdemo zu urteilen durchaus gelingen könnte: Frei nach Electronic Arts' kriegerrischer Helihatz „Desert Strike“ steuert der Spieler in Seek & Destroy einen Hubschrauber über aus der Draufsicht gezeigte Landschaften, um allerlei gefährliche Missionen zu erfüllen. Mal soll eine Geisel befreit werden, dann gilt es, tief in das Feindgebiet vorzudringen und versteckte Bodeneinrichtungen zu finden bzw. zu zerstören. Gründe genug also,

um mit heulenden Rotoren über den Screen zu jagen und per MG, Raketen oder Napalmbomben alles plattzumachen, was nicht niet- und nagelfest ist – zugegebenermaßen nicht gerade die feinste Art der Konfliktlösung, aber eben ungeheuer unterhaltsam...

Klaro, daß schon die Demo-Gegnerschaft mit stationären und beweglichen SAM-Stationen, Panzern und Flugzeugen dagegenhält, in der Endversion des Spiels soll noch viel, viel mehr Feindmaterial herumschwirren. Neben den hier abgebildeten Wüstenkämpfen werden dann auch noch weitere Szenarien anstehen, etwa Auseinandersetzungen im Dschungel. Freilich ist allerorten nicht der Ballerfinger allein gefragt, bei der Wahl der Waffen und der Flugroute kommt auch etwas strategisches Feingefühl zum Einsatz, schon weil Sprit und Munition nur limitiert an Bord sind. Aber auch dieses Problem läßt sich unterwegs mit Gewalt lösen, denn durch Abschuß von Lagerhallen kommen Benzinfässer und Munitionsgürtel zum Vorschein, mit denen sich die Vorräte ergänzen lassen.

Das Gameplay wird also launig, aber nicht unbedingt originell ausfallen; dafür ist mehr die Präsentation zuständig: Den Funkverkehr zwischen Basis und Heliwickelt man in glasklarer Sprachausgabe ab, und Optikgags wie Abgasfahnen hinter Zielsuchraketen oder Rauchwölkchen angeschossener Maschinen darf man gleich massenhaft erwarten. Nicht zu vergessen die eingangs erwähnte und wirklich atemberaubende Art, wie die Landschaft hier um den (in der Mitte quasi fest installierten) Hubschrauber rotiert – so was hat man am Amiga bislang noch nicht gesehen! Da selbst die Bildschirmfotos das nur unzureichend demonstrieren können, werden wir die Grafikkonsolen wohl auf nächsten Monat vertrösten müssen, wenn die Endversion in den Shops und der endgültige Test im Joker landet. (rl)





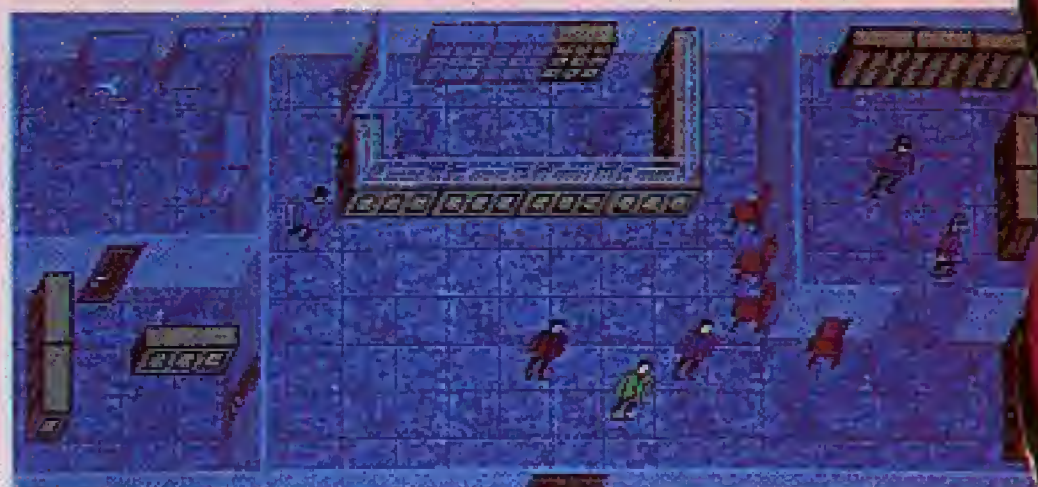
Zwar bekommt man es beim neuesten Genremix aus Österreich nicht mit einer Umsetzung des gleichnamigen Kinoklassikers zu tun, aber Paul Newman, Robert Redford und andere Quasi-Ganoven hätten trotzdem ihre Freude daran!

# Der Clou



Die Alpensoflier von NEO jodeln den Spieler hier nämlich ins London der 50er Jahre, wo mit Matt Stuvesunt einer der unbekanntesten Gangster jenseits von Hollywood wartet. Damit das nicht ewig so bleibt, soll man den sympathischen Gesetzesbrecher nun durch eine originelle Melange aus Adventure, Rollenspiel und „Einbrecher-Simulation“ begleiten. Klar, daß etwa ein erfolgreicher Bruch einiger Vorarbeiten bedarf – man muß das Zielobjekt ausbaldowern, sich mit Informanten treffen und nicht zuletzt ein paar Kollegen anheuern, denn wer alles allein machen will, wird nie über Tante Emmas Kiosk hinauskommen...

Diese Spielphase im Stil opulenter Grafikadventures bietet viel stimmungsvolle Optik mit allerlei Animationen; dazu zählt auch das Organisieren der Ausrüstung, zu der u.a. ein Fluchtauto mit Umspritz-Option gehört. Übrigens sind hier sämtliche Wagen genau wie die etwa 40 allgemeinen Örtlichkeiten (z.B. Hotels, Bars oder Bahnhöfe) originalgetreu recherchiert. Ja, bei den über 20 potentiellen „Tatorten“ wurden, soweit verfügbar, sogar die echten Grundrisse verwendet, und sobald man sich einen solchen Plan aus Gesprächen und eigenen Beobachtungen erarbeitet hat (wobei der Rechner die Infos per Auto-mapping selbständig zusammenbastelt), geht's mit der Planungsphase weiter:



Nun steuert der Boß vor dem Screen seine Männer aus der Vogelperspektive über den Gebäudeplan, und zwar genau so, wie er sich den späteren Ablauf denkt. Auf diese Weise kann sekundengenau ausgetüftelt werden, wer was wann macht; dann wird die Chose abgespeichert, um schließlich bei der eigentlichen Ausführung als eine Art selbstlaufendes Demo über

der Story zu bestimmten Zeiten bestimmte Aktionen nahegelegt; etwa, daß der Raub der Kronjuwelen die Krönung jeder Ganovenkarriere ist. Das klingt nicht nur hier gut, das wird auch vor dem Monitor gut klingen, denn nach bester Firmentradition wollen die NEOlogen nicht weniger als 30 feine Musikstücke in ihrem Krimi unterbringen. Legt Euch also schon mal auf die Lauer, im Februar soll die Sache steigen – und zwar auf Normal- und AGA-Amigas ebenso wie am CD32! (jn)

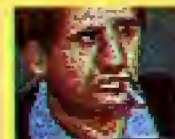


Die Spezialversion für den A1200



de kann man im „Demo“ jederzeit noch korrigierend eingreifen, doch handelt es sich dann halt nicht mehr um eine risikolose Trocken-Übung, weshalb Dilettanten ihre Luft bald in gesiebter Form atmen werden.

Trotz der freien Wahl seiner Ziele und Methoden werden dem Spieler von



Tobacconist, Fulham  
Antique Shop, Kensington Church St.  
Pink Villa, Linthouse  
Old People's Home, Haida Vale  
Highgate, Highgate Cemetery





# NEUES VON SOFTWARE 2000

Aus deutschen Landen frisch auf den Tisch sollen demnächst drei neue Games der jetzt in Eutin beheimateten Softwareköche kommen – wir haben für Euch die Vorkoster gespielt!

## DIE HÖHLENWELT



Die Weltenschmiede um Harald Evers hat sich mit stimmungsvollen Adventures („Das Stundenglas“, „Die Kathedrale“, „Hexunia“) einen Namen gemacht, für grafische Pracht waren die Produkte des Teams hingegen nicht berühmt. Das könnte sich bei diesem Fantasy-Abenteuer schlagartig ändern, denn die Optik und die (Icon-) Steuerung lassen sich am ehesten mit den Games von Sier-



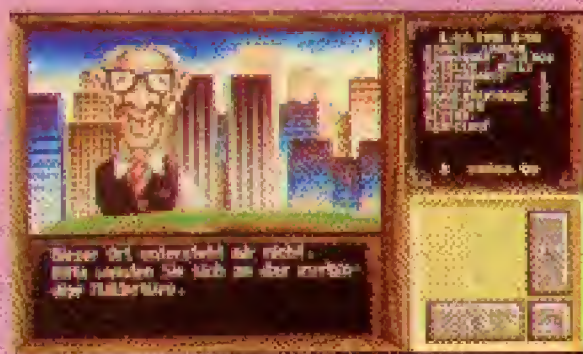
ra vergleichen. Die Story knüpft an „Hexunia“ an; als Held fungiert der Raumpilot Eric, der nach seiner Notlandung auf einem fremden Planeten ein Höhlensystem entdeckt, in dem es riesige Wasser-

fälle, Urwälder, Flugdrachen, von bösen Besatzern unterjochte Bewohner, Rebellen und schöne Frauen gibt. Natürlich will und darf er das alles näher kennenlernen, auch wenn er zur Begräbung erst mal ins Gefängnis geworfen wird. Für Liebe, Drama und spannende Flugsequenzen auf einem Saurierrücken wäre also gesorgt – voraussichtlich ab Februar.

## PIZZA CONNECTION



Parallel dazu soll diese Wirtschaftssimulation für maximal acht Pizzabäcker aufmachen, bei der die Kontrahenten jeweils eine Restaurantkette aus dem Boden stampfen müssen, welche sich durch zehn europäische Großstädte zieht. Dafür mietet man zunächst ein entsprechendes Etablissement an und beglückt die Zulieferindustrie mit Aufträgen für das Mobiliar und die benötigten Lebensmittel. Die Speisekarte kann sowohl mit klassischen Teigfladen als auch mit



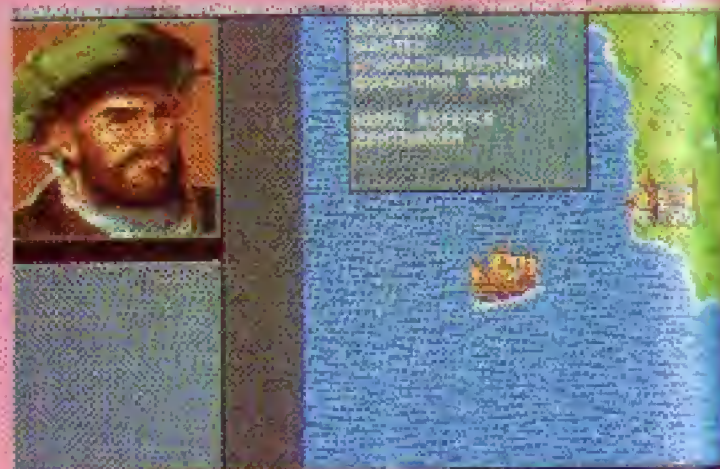
eigenen Kreationen bestückt werden, man muß dabei bloß den örtlichen Kundengeschmack treffen. Ist das gelungen, steht der Eröffnung der nächsten Filiale nichts mehr im Wege, vielleicht schon in einer etwas besseren Gegend. Zu den zahlreichen Optionen gehören auch drei verschiedene Spielmodi, außerdem gibt's viele schöne Bilder und eine gelungene Maussteuerung – wovon sich Neuabonnenten in dieser Ausgabe an-

hand eines spielbaren Gratis-Demos überzeugen können.

## CHRISTOPH KOLUMBUS



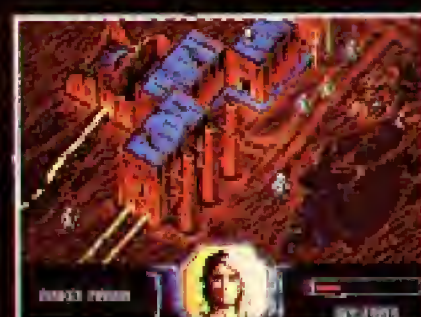
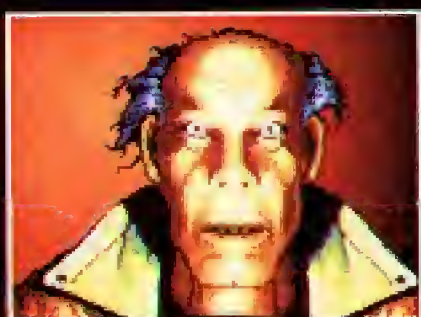
In den nächsten Wochen müßte auch dieses historische Strategical mit Handelementen in Sicht kommen: Bis zu vier Spieler schlüpfen in die Rolle des Titel-



helden oder anderer Geschichtsgrößen und gehen auf Entdeckungsreise, nachdem sie ihr Schiff via Pull-downmenü mit Besatzung, Proviant etc. ausstaffiert haben. Auf der bei jedem Spielstart neu generierten, scrollbaren Karte ist à la „Civilization“ nur das bereits erkundete Meeresgebiet bzw. Land zu sehen. Wenn man eine bisher unbekannte Welt gefunden hat, werden Expeditionstrupps gebildet, Dörfer erobert, Missionen aufgebaut, Siedler aufgetan, Plantagen bewirtschaftet und und und. Die Ernte schippert zurück nach Europa, den erzielten Gewinn steckt man gleich wieder in seine Flotte. Mehr über das üppig präsentierte Kolonialepos, sobald das fertige Testmuster im Redaktionshafen ankert! (md)



# BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen  
... mit einem Wort - Überleben!



Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!  
MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn  
Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21



# K MORTAL M B A T

Während sich U.S. Golds kunstvoll gezeichnete Straßenkämpfer längst zum Amiga durchgeprügelt haben, tauchen ihre digitalisierten Kollegen hier erst jetzt auf – aber sonst schenken sie der Konkurrenz nichts!



Gelegenheit auch gleich seinen Helden austauschen. An der Steuerung ist jedoch überhaupt nichts auszusetzen, zumal auch Zwei-Button-Sticks unterstützt werden. Die sechs soft scrollenden Hintergründe (Gruft, Höhle, Palast, Garten etc.) sind nicht ganz so bunt, wie man's vom Automaten her kennt, die fließende Animation der digitalisierten Schläger hat man dagegen absolut originalgetreu hinge-kriegt, und die knackige Soundkulisse geht ebenfalls in Ordnung. Der Todes-Kampf steht den Helden der Straße somit in nichts nach – Neuerungen darf man demgegenüber freilich auch keine erwarten. Aber was der Spielhalle und den Konsolen recht ist, kann der „Freundin“ schließlich nur billig sein, oder? (rf)



**O**bwohl die Packungswerbung das Gegenteil behauptet, steckt in dieser Version *nicht* die ganze fernöstliche „Blutalität“ des Arcade-Automaten – kein spritzender Lebenssaft mehr, und auch die sogenannten Fatality Moves wurden leicht entschärft. Ansonsten blieb das Gameplay aber von der Schere des Zensors verschont... Zuerst steht ein Besuch im Optionsmenü an, wo man sich sämtliche Musikstücke und Soundeffekte anhören kann und den Schwierigkeitsgrad sowie die Anzahl der Continues festlegen darf. Anschließend bestimmt man unter sieben Haudraufs seinen Wunschkämpfer, neben den regulären Fußtritten und Faustschlägen haben alle eine ganze Reihe von speziellen Fähigkeiten im Repertoire: Da wird mit Feuerbällen, Blitzen oder Plasmaringen angegriffen, manche der Recken können sich verdoppeln, durch die Luft fliegen oder ihren eingebauten Teleporter benutzen. Natürlich kann man auch gegen einen menschlichen Freund antreten, der Gewinner wird dann automatisch für das Turnier angemeldet.

Um zu gewinnen, muß man seine Gegner zweimal zu Boden schicken oder wenigstens am Ende des Zeitlimits die meiste Energie auf dem Konto haben. Ist man mit allen Kontrahenten durch, folgt der Kampf gegen das eigene Spiegelbild, dann kommen drei Runden mit zwei wahllos herausgepickten Gegnern und schließlich der Fight gegen den vierarmigen Riesen Goro. Wer seine Knochen jetzt immer noch ohne fremde Hilfe aus der Arena schleppt, wird vom halbgöttlichen Obermütz Shang Tsung in die Mangel genommen: Er nimmt Gestalt und Fähigkeiten jeder beliebigen Figur an und wirft mit Spezialschlägen und Waffen nur so um sich! Außerdem gibt es noch den grünen Ninja, der sporadisch auf dem Screen erscheint und den Spieler zum Kräfteressen herausfordert; last not least darf man in kleinen Zwischensequenzen durch heftiges Stick-Rütteln allerlei Holz- und Steinblöcke zertrümmern. Selbst auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe läßt sich die Digi-Konkurrenz nur mit viel Geschick niederringen – sinkt man selbst auf die Matte und muß deshalb ein Continue verbraten, darf man bei der

## MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)

### PRÜGEL-TURNIER

**79%**

„SCHLAGKRÄFTIG“



GRAFIK	79%
ANIMATION	82%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	78%

### VARIABLE: 6 STUFEN

PREIS DM 79,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



# ER IST ZURÜCK!...

# ZOO!™



ZOOL und seine fabelhafte Begleiterin ZOOLIE stehen in dieser alternierendsten **PLATTFORM ARKADE ACTION** Fortsetzung einer Herausforderung gegenüber, die die Knie der härtesten Ninjas schlottern ließe. **KROOL** und sein Komplize **MENTAL BLOCK** sind wieder einmal darauf aus, alle Phantasie von der Erdoberfläche zu löschen. Spielen Sie **ZOOL** oder **ZOOLIE** und kämpfen Sie sich durch sechs massive Niveaus dieses höchst variierenden und vergnüglichen Spiels. Und treffen Sie **ZOON**, einen zweiköpfigen außerirdischen Hund, ein Kopf ein Dummkopf, der andere sehr intelligent.

*"Die klassische Fortsetzung des erfolgreichen Amiga-Spiels von 1992."*  
Erhältlich für: Amiga/A1200



*a different kind of animal*

## ...und diesmal ist er nicht allein!



GREMLIN GRAPHICS

SOFTWARE LTD. CARVER HOUSE

2-4 CARVER STREET SHEFFIELD

S1 4ES. TEL 0742 753423

ZOO! © 1992 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. KENNEDY'S ANGEKLEBTE ALLE RECHTE VORBEHALTEN.





Vor gut einem Jahr hüpfte Gremlins Plattform-Ninja aus der „n-ten“ Dimension erstmals auf den Amiga – vom zweiten Dimensionssprung hat die kämpferische Ameise nun Verstärkung mitgebracht!



Am Grundrezept des erfolgreichen Hüpf-Cocktails mochte Gremlin nicht rütteln, aber immerhin sorgt nun ein neuer Bösewicht für Streß: Der fiese Krool will alle Phantasie des Universums auslöschen! Grund genug für Zool & Co., in altbewährter Manier durch megabunte Comic-Landschaften zu sprinten, tonnenweise Boni aufzusammeln und Krools herzig gezeichneten Schergen per Wurfstern die Meinung zu geigen. Und wie könnte es anders sein, natürlich prangt auch diesmal wieder das Logo des Süßigkeiten-Herstellers und Sponsors Chupa Chup am Cover der mit Zool-Postkarten, Poster, Aufkleber und Lutscher gefüllten Packung. Die neueste Neuerung ist also Zools Freundin



dant, es hat auch einen individuellen Wirbelkick im Repertoire, mit dem es mühelos poröse Steinmauern durchbrechen kann. Zool hingegen ist der bessere Springer und Klettermaxe, manche Orte (zumeist Bonusräume) sind somit nur jeweils einem der beiden Charaktere zugänglich. Zool wie Zooz bezwingen ihre Geg-

nerschaft auch mal durch gekonnte Jumps auf den Kopf, Sammelextras für Smartbomben, frische Energiereserven oder Schutzschilde bringen zusätzlich Hilfe.

Die Landschaften sind bei alledem deutlich pflüßiger gestaltet als beim Vorgänger: Es gibt komplette Bonuslevels, die Hintergründe sind teilweise animiert, und manche der Endgegner kommen richtig

originell daher, während Spiegeleier-Katapulte, Flipper und Bumper, unsichtbare Plattformen oder dicke Laserbündel, auf denen man hin- und herspazieren kann, für Abwechslung sorgen. Auch an kleine, feine Details wurde

gedacht, beispielsweise weist ein Pfeil den Weg zum Levelausgang. Weniger schön sind dagegen die fehlenden Levelcodes und die oft unfairen Gegnerattacken, zudem kann man an manchen Stellen nur ins Leere springen und das Beste hoffen – wie gut, daß man nach dem Exitus bloß bis zur letzten Wegmarkierung zurückmarschieren muß.

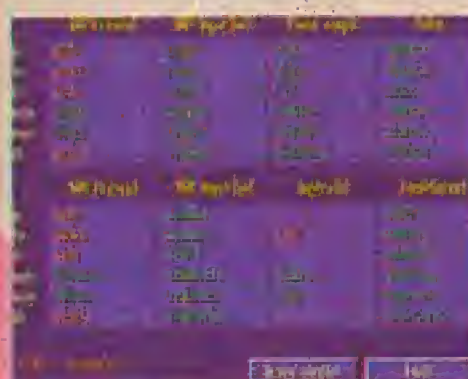
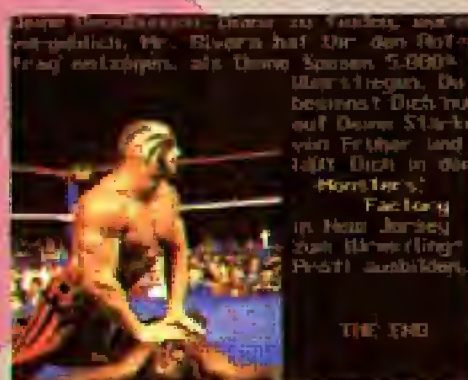
Hinzu kommen Probleme beim Diskhandling: Die häufigen Nachladepau-

sen sind lästig, und die Zweitfloppy wird kurioserweise zwar angesprochen (der Motor beginnt zu laufen), aber nicht wirklich unterstützt, so daß gelegentliche Diskwechsel nicht ausbleiben. Dem gegenüber steht eine detaillierte Grafik mit butterweichem Scrolling in alle Richtungen; bei der geplanten Version für den 1200er sollte dann selbst das leichte Ruckeln der Sprites kein Thema mehr sein. Außerdem hat man die Wahl zwischen gleichermaßen gelungenen Sound-FX und Musikstücken. Trotz der kleinen Macken kann man Zool 2 also ein gutes Zeugnis ausstellen, denn der neue Plattform-Held zählt auf alle Fälle zu den originelleren Vertretern seiner derzeit so weitverbreiteten Art! (rl)



ZOO 2 (GREMLIN)	
JUMP & FUN	
80%	
„FLOTTER HÜPFER“	
GRAFIK	84%
ANIMATION	84%
MUSIK	82%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	78%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



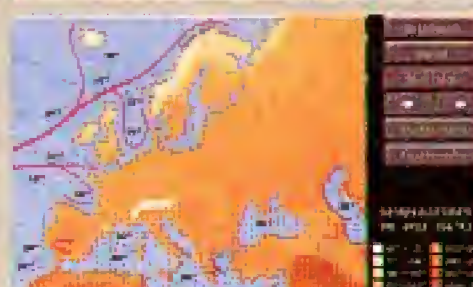


## ENGLISCH I & II PLUS FRANZÖSISCH I & II PLUS

Neu: Version 2.0!

Jedes Programm der 3-teiligen Serien enthält 11 bzw. 12 interaktive Grammatik-Kapitel, z.B. Past Tense, Steigerung von Adjektiven und Adverbien, Verneinung, Präpositionen, etc. ✓ Passend dazu ca. 1000 Grammatik-Aufgaben (Multiple Choice oder zum Eintippen) ✓ Vokabeltrainer mit gesamtem Grundwortschatz (ca. 2300 Vokabeln und 1500 Redewendungen), Editor für eigene Bibliotheken, Lernen im Kontext, u.v.a. ✓ Spannende Games mit 48 beinhaltenen Levels ✓ Völlig flexibler Trainer für unregelmäßige Verben (nur II) ✓ Präzise Korrekturfunktion bei allen Tastatureingaben zeigt kleinere Fehler exakt an. ✓ Online Wörterbuch und Fachwortverzeichnis. ✓ Schulbuchunabhängig - daher für Erwachsene ebenso wie für Schüler geeignet. ✓ Updateservice für registrierte Kunden. ✓ Testurteile: **AMIGA Special 12/93: SEHR GUT** • **AMIGA Games 12/93: "HERVORRAGEND"** • **Überragender Vergleichstest in AMIGA Plus 1/93!** • **AMIGA Magazin 10/93** ✓ Auf Festplatte installierbar ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

## WORK YOUR MIND!



## EUROPA PLUS

Neu: Version 2.0!

Alle Staaten Europas (inclusive Baltikum) werden ausführlich in Geographie, Klima, Wirtschaft, Bevölkerung, Staatsform etc. dargestellt. ✓ **Schwerpunkt EG:** Geschichte, Organe (EG-Parlament, Ministerrat, Europäischer Rat, EG-Kommission...), Wirtschafts- und Haushaltspolitik, Binnenmarkt. ✓ Viele digitalisierte Karten: physisch, politisch, klimatisch... ✓ **Hot-Text:** Begriffe im Text werden auf Mausklick erklärt oder auf der Karte angezeigt (Flüsse, Städte, etc.). ✓ Umfangreicher Statistikeil: Bevölkerungs-, Klima-, Wirtschafts- und Handelsdaten der einzelnen Staaten als 3D-Diagramme (Torte, Balken, Stab...). ✓ **Quiz** mit unterhaltsamen Fragen zur Allgemeinbildung. ✓ **Neu:** Exportfunktionen für Referate etc. ✓ Ständige Aktualität durch **Updateservice** ✓ Tests: **AMIGA Action 1/93: SEHR GUT** • **Spitzentest im AMIGA Magazin 12/93** • **AMIGA Plus 4/93: "SEHR EMPFEHLENSWERT"** ✓ Auf Festplatte installierbar. ✓ Lauffähig auf allen AMIGA ab 1 MB Ram.

Englisch I Plus  
Englisch II Plus  
Französisch I Plus  
Französisch II Plus  
EUROPA Plus

Version 2.0!  
Version 2.0!  
Version 1.55  
Version 1.55  
Version 2.0!

(TMA 101)  
(TMA 102)  
(TMA 201)  
(TMA 202)  
(TMA 501)

DM 69,-\*  
DM 69,-\*  
DM 59,-\*  
DM 59,-\*  
DM 69,-\*

Versandkosten bei Vorkasse frei, bei Nachnahme DM 8,- (Sorry!)

\* Alle Preise sind Versandpreise bzw. unverbindliche Empfehlungen an unsere Fachhändler.

TMA-Lernsoftware gibt's im Fachhandel  
oder direkt von



**TEACH ME AMIGA!**  
Telefon: 06007 - 7218  
Fax: 06007 - 8311

### BESTELLCOUPON

TEACH ME AMIGA! • Am Burggraben 8 • 61381 Friedrichsdorf/TS • Tel: 06007-7218 • Fax: 06007-8311

Bitte senden Sie mir

- ☐ Englisch I Plus  
☐ Englisch II Plus  
☐ Französisch I Plus  
☐ Französisch II Plus  
☐ Europa Plus

Name: \_\_\_\_\_

Strasse: \_\_\_\_\_

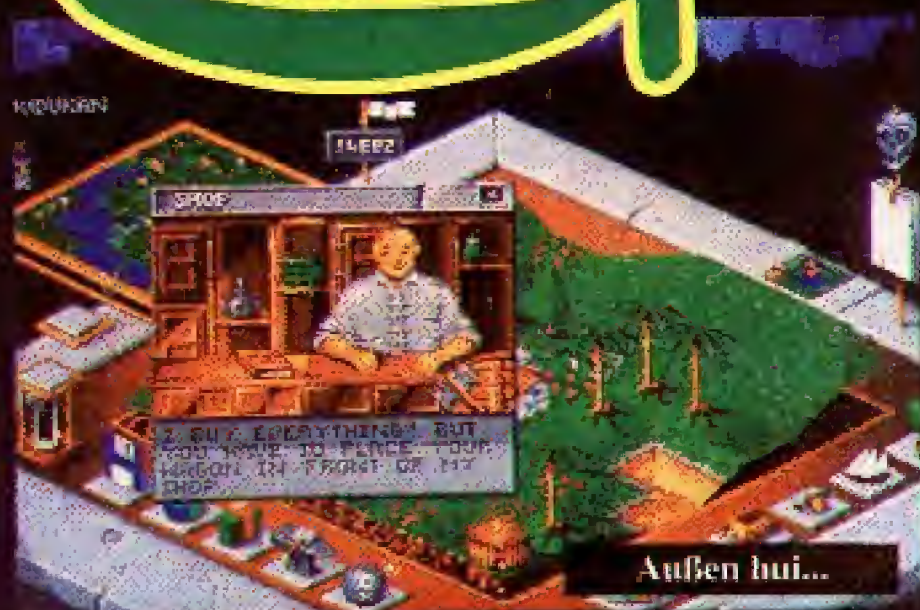
PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Ich bezahle: ☐ mit beiliegendem Scheck (versandkostenfrei!) ☐ per Nachnahme (+DM 8,- für Versand)  
Achtung: Ausland nur per Vorkasse (Scheck, bar)!



# Genesisia

## Baukasten für Götter



**Die eigentlich schon längst wieder abgeebbte Welle von göttlichen Weltensimulationen à la „Populous“ haben „Die Siedler“ erst kürzlich wiederbelebt – jetzt will Mindscape noch eins draufsetzen!**

Die Götter müssen hier zwar nicht verrückt sein, aber daß sie ziemlich sauer wurden, als ein liebeskranker Prinz die sieben heiligen Juwelen mopste, um damit bei seiner Angebeteten Eindruck zu schinden, ist schon irgendwie verständlich – in ihrem Zorn legten sie gleich das ganze Prinzenland in Schutt und Asche. Inzwischen sind etliche Jahrhunderte vergangen, und drei menschlich oder elektronisch gesteuerte Blaublüter machen sich daran, das verwüstete Land wieder aufzubauen und gleichzeitig die verschollenen Klunker zu suchen.

Dazu müssen sie auf einer von insgesamt vier Landkarten unter Zeitdruck ein voll funktionsfähiges Königreich auf die Beine stellen, wofür ihnen jeweils ein Bonsai-Volksstamm von (anfänglich) vier Leuten zur Verfügung steht. Die Kerle können diverse Berufe ergreifen, wobei zu Beginn der Entwicklung vornehmlich Bauern, Holzfäller, Schreiner, Architekten und dergleichen

handfeste Professionen mehr gefragt sind. Während die Jahreszeiten langsam wechseln, erteilt man ihnen via Maus und Icons seine Befehle, um erst mal die Grundversorgung der Bevölkerung mit Brunnen, Lebensmitteln und Wohngelegenheiten sicherzustellen. Im weiteren Verlauf schlägt dann auch die Stunde der Ingenieure, Erfinder, Ärzte und Feuerwehreute, da das junge Gemeinwesen ständig komplexer und zudem gelegentlich von Seuchen, Naturkatastrophen und anderen Schicksalsschlägen heimgesucht wird. Außerdem sollte man beizeiten an die Errichtung von Tempeln, Schlössern, Kneipen und Finanzämtern denken, damit man sein Volk per Religion, Stenerschraube und abendlicher Belustigung unter Kontrolle halten kann. Sollte dessen Motivation nämlich zu stark absinken, ist's Essig mit dem Fortschritt!

Selbstverständlich herrscht in der Staatskasse praktisch immer Ebbe, so daß man kaum

12785



...innen ui!

12434



an der Erschließung von Handelsrouten und der Ausrüstung von Karawanen vorbeikommt. Erfahrungsgemäß ist zwar nicht mal der ärgste Feind einem guten Geschäft abgeneigt, trotzdem freut sich die Händlerkaste über die zusätzliche Absicherung durch einen zeitweiligen Nichtangriffspakt. Aber weil sich die Nachbarn früher oder später doch unangenehm bemerkbar machen, sind solide Befestigungsanlagen, Kanonen, eine einsatzbereite Schiffsflotte, bombige Fesselballons und ein stehendes Heer nie verkehrt. Und das Militär braucht man schließlich, um selbst neue Ländereien

zu erobern und nach den Juwelen zu suchen, was einem (neben der Vernichtung aller Feinde) auch den Sieg sichert. Bereits der hübschen Grafik in Iso-3D ist die starke innere Verwandtschaft mit „Populous“ deutlich anzumerken. Dazu kommen einzelne Elemente aus „Powermonger“, „Rings of Medusa“ und sogar ein paar eigenständige Features. Man kann seine Leuten dabei beobachten, wie sie Blüme fällen, in den Minen arbeiten, die Felder bestellen oder in die Schlacht ziehen; auf dem 1200er gibt's noch mehr Animationen, etwa fallende Blätter im Herbst und





Raffe, schaffe, Häusle baue



Winter vor dem Fenster, Winter vor dem Monitor...

niedliche Schneeflockchen zur Winterzeit. Auch der Sound ist sehr fein geworden, vor allem die FX mit ihrem Vogelgezwitscher, Froschquaken, Wolfsgeheul und dem pfeifenden Wind erzeugen die richtige Atmosphäre im Ohr. Erste Wolken ziehen bei der gewöhnungsbedürftigen und nicht immer logischen Maussteuerung auf, deren Menüs sich hinter zahlreichen Icons verbergen, die im Stil von „Populous“ um den scrollbaren Kartenausschnitt gruppiert wurden. Weitere Menüs finden sich in einigen speziellen Gebäuden (z.B. Tempel), die auf Anklicken auch eine nette isometrische Innenansicht zum Vorschein bringen. Das Gameplay erreicht ebenfalls nicht ganz die Klasse der Vorbilder – besonders die Startphase ist dank des unübersichtlichen Handbuchs recht frustrierend.

Dennoch lohnt hier die Einarbeitung, denn in Genesia steckt mehr, als man nach dem ersten

Eindruck vermuten würde. Wer die restlichen Götterdämmerungen schon in- und auswendig kennt, darf seinem Schöpferinstinkt daher ruhig nachgeben und endlich mal wieder eine schöne neue Welt auf die Beine stellen. (mie)

GENESIA (MINDSCAPE)	
WELT-SIMULATION	
76%	„ERBAULICH“
GRAFIK	77%
ANIMATION	75%
MUSIK	72%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	77%
VARIABLE: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

# GAMES ACTION FUN WAS WOLLT IHR MEHR ?!



Überall da, wo es  
Diskettenmagazine gibt !!!



PC und AMIGA - jeden Monat Neu !

VERLAG

Postfach 10'09 47 - 44709 Bochum








# MAGIC OF ENDORIA



Geplant für  
PC, AMIGA, C64

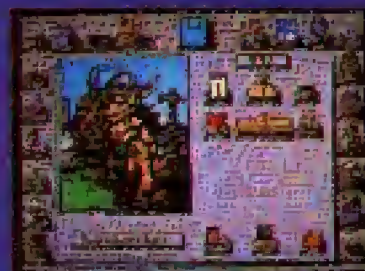
Laß Dich entführen in die abenteuerliche  
Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der  
Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene  
Geheimwissen des einst unermesslich mächtigen  
Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen.  
Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei  
mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern  
des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines  
dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende  
unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die  
absolute Herausforderung für anspruchsvolle,  
findige Strategen!

-  Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!
-  Ganze Heerschaaren verschiedener animierter Akteure!
-  Super-Originelle Grafik mit vielen Details!
-  Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
-  Spielstände speicherbar!

Mit 2-Spieler-Option  
über Null-Modem oder  
Netzwerk!



Heerschaaren verschiedener Helfer...



...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...



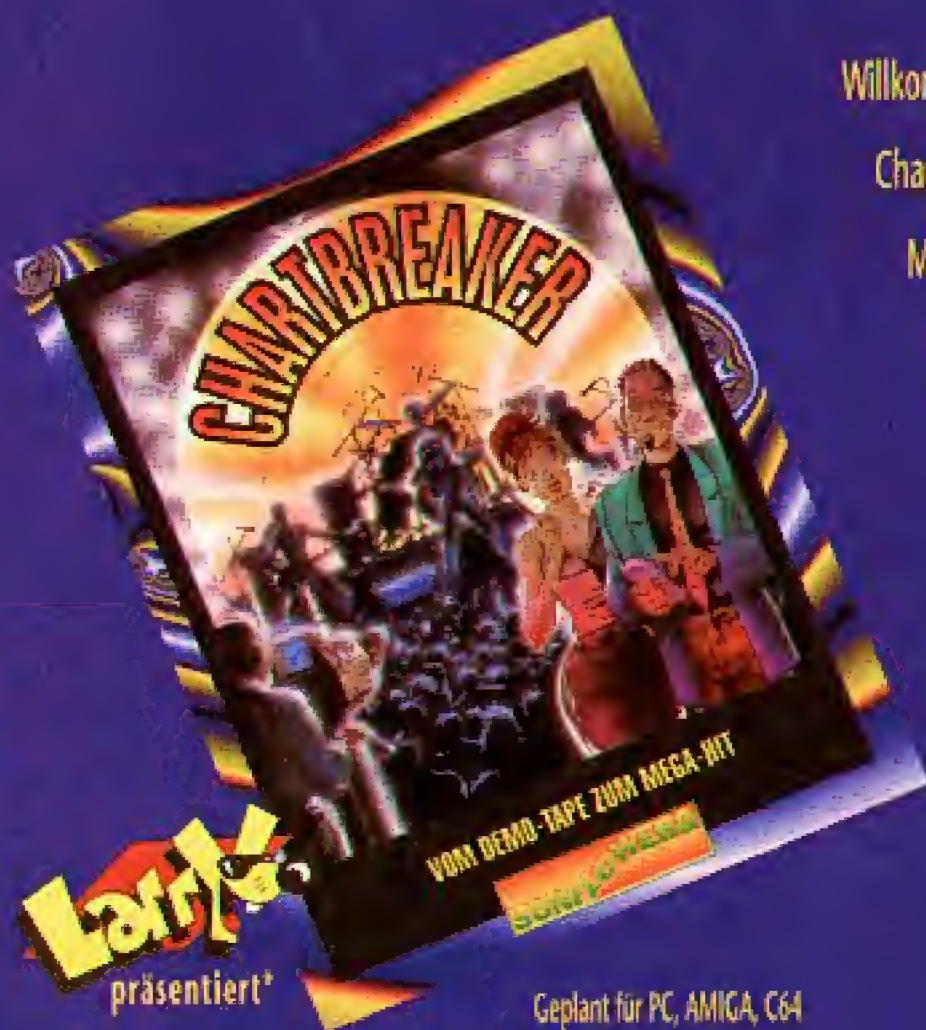
...unterstützen Dich bei der Suche tief ins Vulkanel!

**SUNFLOWERS**

IM VERTRIEB VON BOMKO



# CHARTBREAKER



**Larry's**  
präsentiert\*

Geplant für PC, AMIGA, C64

Willkommen im Musik-Business!

Chartbreaker macht Dich zum

Manager einer Newcomer-Band,

der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst.

Du checkst TV-Interviews, verhandelst

Plattenverträge und Live-Konzerte!

Die ganz neue Verbindung aus inter-

aktivem Adventure und Wirtschafts-

simulation. Absolute Top-Grafik, hit-

verdächtige Original-Musik, über 40

verschiedene Schauplätze - viele

Stunden Spielspaß!



(\* Larry's neueste Scheibe!)

- ✗ Mega-Schille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!
- ✗ Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!
- ✗ Über 40 Handlungsorte!
- ✗ Aufwendigste Irrsinns-Grafik!
- ✗ Hitverdächtige Original-Musik!

Entwickelt mit  
den Profis von  
**SONY MUSIC!**



Deine künftigen Stars!



...kein leichter Verhandlungspartner!



Erst mal heißt's üben, üben, üben...

**SUNFLOWERS**

IM VERTRIEB VON BOMCO



Als Joker-Redakteur kann man sich an Silvester weder Feuerwerk noch Bleigießen leisten, also behelfen wir uns so: Zuerst wird aus Euren Briefen ein großes Freudenfeuer entzündet, dann fischen wir noch lesbare Fitzel aus der Asche – mit denen schließlich diese Seiten gefüllt werden...

# Leserbriefe

## PIXEL-MÖRD

Immer wieder flammt die Diskussion über Gewaltverherrlichung in Computerspielen auf – letzthin wurde das Thema z.B. in „Focus“ und „TV Movie“ angeschnitten, und das nicht gerade zum Vorteil unseres Zocker-Rufes. So hieß es etwa in dem Programmblättchen, daß fast jeder Nazi-Games im Regal habe, vor allem die Jüngeren seien sehr stark davon betroffen. Also, ich habe keins dieser Drecks-spiele, das gleiche gilt für meinen Bekanntenkreis!

Oder sollte ich etwa dennoch der Gewaltverherrlichung huldigen? Wenn ich etwa an die 312 Morde an Pixelmännchen denke, die ich beim Spielen von „Wongs“ (indiziert) beging? Nein, ich weiß nicht: Ich habe nämlich mal eine Statistik über die „eigenen“ Verluste geführt, und das waren immerhin 247 niederschmetternde Gefallene. Meines Erachtens kann man also aus dieser Art von Spielen höchstens lernen, daß es so nicht gehen kann. Im Gegenteil bin ich davon überzeugt, daß Jugendliche durch Computerspiele nicht kriegsgeiler werden, während andersherum viele große „Führer“ der Vergangenheit als wahre Kriegs-Fanatiker gelten können, ohne auch nur im entferntesten so etwas wie Com-

puter gekannt zu haben... stellt Ioannis Nikitopoulos aus Monheim fest.

*Wenn Dich die beiden Zeitschriftenartikel schon genervt haben, dann hättest Du erst mal die Fernsehsendungen „Das flackernde Inferno“ bzw. „Krieg im Kinderzimmer“ sehen sollen! Joe hat sie gesehen, war geradezu entnervt und hat seinem Unmut in den aktuellen Seitenhieben Luft gemacht – solltest Du unbedingt lesen.*

## PRINZIP HOFFNUNG

1) Vor sage und schreibe vier Monaten schickte ich Euch ein einmalig schönes gezeichnetes Bild. Doch keine Reaktion in der Joker-Galerie, außer daß deren Niveau deutlich gesunken ist. Was ist los? Nehmt Ihr nur noch Computergrafiken an? Hätte ich es Euch nicht schenken dürfen? Muß ich auf jeden Fall einen Freiumschlag mitschicken, damit es abgedruckt werden kann? Oder reicht es einfach nicht, wenn ein Picture gut ist? Wartet nur, ich schicke Euch diese und andere Zeichnungen so lange zu, bis sich zeigt, wer den längeren Atem hat!

2) Wann kommen endlich die Mission-Disks von „Wing Commander“? Und wird es je

eine Umsetzung von „Burning Steel“ geben?

3) Ist „X-Wing“ auf dem Amiga technisch machbar, oder wird es ein PC-Spiel bleiben?

4) Warum hattet Ihr in den letzten sechs Ausgaben eigentlich hauptsächlich Plattform-Games im Test? Wird der Amiga von den Herstellern etwa zum Konsolendasein verurteilt?

fürchtet Marius Tergmann aus Lohr/Main.

*1) Unsere Kunstsachverständigen der Joker Galerie arbeiten so: Zunächst werden die Einsendungen gesammelt, dann vielleicht noch mal fürs nächste Heft aufbewahrt und schließlich für eventuelle Absagen nochmals gesammelt. Vier Monate ist aber trotz aller Sammelei viel zu lang – vielleicht war Dein Absender nicht zu entziffern, vielleicht hat die Post gestreikt, vielleicht hast Du inzwischen längst Nachricht bekommen, vielleicht...*

*2) Die Zusatzmissionen für Amiga-Flügelkommandanten sind zwar angekündigt, jedoch hat man sich bei Origin offensichtlich erst mal auf die 1200er-Version des Hauptprogramms konzentriert. Was den „Stahlbrand“ betrifft, so gilt das Prinzip Hoffnung.*

*3) Am A1200 und vor allem am CD<sup>32</sup> darf man sich auf „X-Wing“ theoretisch durchaus*

*Hoffnungen machen, am 500er kann man's wohl vergessen.*

*4) Getestet wird, was auf den (Schreib-) Tisch kommt! Aber auch für uns wird der Begriff „Plattform“ langsam aber sicher zum Reizwort...*

## ENT ODER WEDER?

Seit einiger Zeit schon quält mich die entscheidende Frage: CD<sup>32</sup> oder A1200? Einerseits möchte ich nicht auf die Vorzüge eines Computers verzichten, lege aber dennoch Wert auf bestmögliche Spielbarkeit. Wird bei einer Konsole wie dem CD<sup>32</sup> nicht die Peripherie etwas teuer? Verlieren auf den 1200er konvertierte CD-Games an Geschwindigkeit oder Spielbarkeit? Wird das CD-Laufwerk des 1200ers mit CD<sup>32</sup>-Schillerscheiben zurechtkommen? schwankt Peter Theobald aus Hochdorf.

*Der preiswerteste Weg zum „konsolidierten“ Amiga dürfte ein 1200er mit CD-ROM sein, zumal keine Unterschiede bei der Spielbarkeit zu erwarten sind. Aber solange weder die Silberschleuder noch ein Keyboard etc. für das CD<sup>32</sup> am Markt sind, können wir auch nur unsere Kristallkugel befragen.*



## DER LAUF DER DINGE

Da gibt es eine Sache, die ich absolut nicht raffe: Als stolzer Besitzer eines 1200ers interessieren mich natürlich die Specials über Commos Sprößling sehr, und Eure A1200-Gamechecklisten sind mir eine große Hilfe beim Einkauf von älterer Soft. Allerdings ist mir aufgefallen, daß man sich nur teilweise darauf verlassen kann – „Fire & Ice“ rangierte nämlich beispielsweise unter den Verweigerern; bei mir läuft das Game mit „disable CPU cache“ dagegen einwandfrei. Dasselbe mit „Alien Breed“ und „James Pond“; was sagt Ihr dazu? Oder habe ich gar einen anderen 1200er?

(überlegt Uwe Solle aus Bad Honnef.)

*Für vereinzelte Abweichungen von unseren Listen kann es natürlich jede Menge Gründe geben: Erst mal beruhen sie teilweise auf Herstellerangaben, und daß die nicht immer zuverlässig sind, dürfte hinlänglich bekannt sein. Dann mag es ja durchaus sein, daß Du eine andere Version eines Games besitzt als wir; zudem ergeben sich manche Probleme erst im Spielverlauf – falls Du es nur mal kurz angetestet hast, muß das somit nicht unbedingt viel heißen. Und schließlich könnten wir auch mal gepatzt haben, aber wer glaubt denn an so was?!*

## ALLE WEGE FÜHREN NACH ROM?

Wenn ich mir ein Spiel kaufe, rege ich mich jedesmal darüber auf, daß andere es als Raubkopie bekommen können, ohne mehr als einen Hosenknopf dafür zu bezahlen! Ich denke, das CD-ROM für den A500 könnte da Abhilfe schaffen – so ein Teil kostet bloß noch gut 200,- DM, und jeder User, der etwas auf sich hält, sollte hier zuschlagen. Es ist billiger als eine Festplatte, Sound und Grafiken könnten endlich soviel MB

verschlengen, wie sie wollten, und die Spiele wären allein schon vom Umfang her praktisch unkopierbar. Kurzum: Alle wären glücklich, abgesehen von den Raubkopierern...

glaubt Rainer Poser aus Mannheim.

*Es bricht uns schier das Herz, aber einer muß es Dir ja sagen: Ein CD-ROM für den 500er ist praktisch zum Fenster hinausgeworfenes Geld, weil so gut wie keine Soft dafür produziert wird. Beim mit dem CD<sup>32</sup> kompatiblen CD-RÖMER für den A1200 liegst Du hingegen mit Deiner Theorie nicht so verkehrt, das Gerät soll ja demnächst für rund 400 Märker erhältlich sein.*

## SAVE OUR SOULS

Daß das CD<sup>32</sup> ein gewaltiger Erfolg werden wird, ist ja völlig klar; klar ist auch, daß ich mir so ein Teil kaufen würde, wenn da nicht eine Unklarheit im Wege herumstünde. Ich frage mich nämlich, wie bei gewissen Games die Spielstände gespeichert werden sollen – man denke bloß an die Charaktermerkmale bei Rollis. Beispielsweise schreibt Ihr zwar im Kurzttest zu „Whale's Voyage“, daß der Umgang mit den Speicherständen genial gelöst worden sei, aber Ihr sagt nicht, wie denn nun genau. moniert Sepp Gramann aus Dessau

*Um Savestände am CD<sup>32</sup> festzuhalten, gibt es derzeit prinzipiell drei Möglichkeiten:*

A) Man speichert im RAM, doch das hält natürlich nur, solange der Strom nicht abgeschaltet wird.

B) Man speichert im dauerhaften Batteriepuffer, der leider nur wenig Platz hat – bei „Liberation“ reicht's gar nur für ein einziges File!

C) Man speichert per Paßwort, das bei vielen Variablen aber recht lang werden kann.

„Whale's Voyage“ wurde nun in Spielabschnitte unterteilt, deren relativ kurze Paßcodes zwar alle nötigen Items etc. für den



Screenshots from MS-DOS

Hier ist sie, die **DE LUXE**-Version von Penthouse Hot Numbers !!!

DAS erotische Computerspiel für kühle Rechner & Strategen präsentiert sich mit SVGA-GRAFIK (MS-DOS), im HAM-8-MODUS (AMIGA 1200/4000), ANIMIERTE PETS, SPRACHAUSGABE, PERSÖNLICHE PORTRATS UND MEHRERE BILDER PRO PET, die Pets spielen jedesmal anders, Spielstände speicherbar, Scoreliste, 10 PENTHOUSE - PETS mit über 40 Bildern laden ein zum munteren Nummernschieben gegen einen oder zwei Spieler.

MS-DOS SVGA Version (ca. 7 HD-Disketten) DM 89,95  
AMIGA HAM Version (6 Disketten) DM 79,95  
AMIGA 1200/4000 HAM 8 Version (15 Disketten) DM 89,95

Bestellen Sie direkt beim Hersteller:  
**MAGIC BYTES Verlag, Postfach 2144, 33251 Gütersloh**  
Telefon 05241/34861 Fax 05241/340275

Der Versand erfolgt per Nachnahme + DM 7,00 Versandkostenpauschale

### Systemvoraussetzungen:

IBM PC ab 286, 640 KB, SVGA, Hard Disk 10 MB frei, unterstützt AD-Lab, Soundblaster, Roland, General Midi, Maus, Tastatur  
AMIGA 500, 500+, 600, 1000, 2000, HD-Installation, HAM-Modus  
AMIGA 1200/4000, 2MB RAM, HD-Installation, HAM 8-Modus





Start Frei ...

Action \* Spannung \* Abenteuer

Für alle AMIGA-Freaks -

Computerspiele vom feinsten!

Unsere Preise sind nicht gnadenlos,  
sondern für den Spiele Fan, der  
nicht viel Geld ausgeben möchte.

Name	Bestell-Nr.	Preis
<input type="checkbox"/> Virtual Worlds	48301	19,95
<input type="checkbox"/> TV Sports		
Football	48302	19,95
<input type="checkbox"/> Robozone	48303	19,95
<input type="checkbox"/> Galaxy Force	48304	19,95
<input type="checkbox"/> Encounter	48305	19,95
<input type="checkbox"/> Onslaught	48306	19,95
<input type="checkbox"/> Daglish Soccer		
Manager	48307	19,95
<input type="checkbox"/> Continental		
Circus	48308	19,95
<input type="checkbox"/> Zyconix	48309	19,95
<input type="checkbox"/> Deuteros	48310	19,95
<input type="checkbox"/> Gemini Wing	48311	19,95
<input type="checkbox"/> Suspicious		
Cargo	48312	19,95
<input type="checkbox"/> Bush Buck	48313	19,95
<input type="checkbox"/> Interphase	48314	19,95
<input type="checkbox"/> Megaphoenix	48315	19,95
<input type="checkbox"/> Battletech 1	48316	19,95
<input type="checkbox"/> R-Type 2	48318	19,95
<input type="checkbox"/> Macdonaldland	48319	19,95
<input type="checkbox"/> G-Loc	48320	19,95
<input type="checkbox"/> Foundations		
Waste	48321	19,95
<input type="checkbox"/> Oriental Games	48322	19,95
<input type="checkbox"/> Tanghan	48323	19,95
<input type="checkbox"/> Cybercon 3	48324	19,95
<input type="checkbox"/> Cisco Heat	48325	19,95
<input type="checkbox"/> Windsurf Willy	48326	19,95
<input type="checkbox"/> Hyperdome	48327	19,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
Volume 1	48328	39,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
Volume 2	48329	39,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
Volume 3	48330	39,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
Volume 4	48331	39,95
<input type="checkbox"/> Triple Action		
Volume 5	48332	39,95
<input type="checkbox"/> Thunderhawk		
AH 73 M	48333	39,95
<input type="checkbox"/> Wolfchild	48334	39,95
<input type="checkbox"/> Space Quest 4	48335	39,95
<input type="checkbox"/> Stellar 7	48336	39,95
<input type="checkbox"/> Putty	48337	39,95
<input type="checkbox"/> Jaguar XJ2200	48338	39,95
<input type="checkbox"/> Premier		
Manager	48339	39,95
<input type="checkbox"/> Lure of the		
Temptress	48340	39,95

Name	Bestell-Nr.	Preis
<input type="checkbox"/> Reach for		
the Skies	48341	39,95
<input type="checkbox"/> Soccermania	48342	39,95
<input type="checkbox"/> The Kristal	48343	39,95
<input type="checkbox"/> Falcon Classic		
Collection	48344	39,95
<input type="checkbox"/> Heart of China	48345	39,95
<input type="checkbox"/> 4D Sports		
Boxing	48346	39,95
<input type="checkbox"/> 4D Sports		
Driving	48347	39,95
<input type="checkbox"/> Ultima 5	48348	39,95
<input type="checkbox"/> Vroom + Vroom		
Data Disk	48349	39,95
<input type="checkbox"/> Hell Raiser	48350	29,95
<input type="checkbox"/> Fantasy		
Bonus Pack	48351	29,95
<input type="checkbox"/> Grand Prix		
Master	48352	29,95
<input type="checkbox"/> Football		
Manager 1	48353	9,95
<input type="checkbox"/> 5th Gear	48354	9,95
<input type="checkbox"/> Phantasm	48355	9,95
<input type="checkbox"/> Battle Bound	48356	9,95
<input type="checkbox"/> Turbo Trax	48357	9,95
<input type="checkbox"/> Chicago 90	48358	9,95
<input type="checkbox"/> Flight Path 737	48359	9,95
<input type="checkbox"/> Battleships	48360	9,95

Spiele für:  
Amiga 500/1000/2000

Bestellungen an:  
ERDEM Development -  
Postfach 10 05 18 -  
80079 München

Telefon 089/ 427 10 39  
FAX 089/ 42 36 08

Bitte Absender nicht vergessen!

Ich zahle:

- ☐ per Scheck zzgl. DM 7,-
- ☐ per Nachnahme zzgl. DM 12,-
- ☐ Ausland nur gegen Vorkasse  
zzgl. DM 15,-

# MAILBOX

folgenden Part enthalten, jedoch keine Rücksicht auf die selbstgebastelten Charaktere nehmen; für die Instant-Helden würde also eine optimale Lösung gefunden. Die optimale Lösung für Dich wäre indessen eine zusätzliche Disk-Floppy für das CD<sup>32</sup> - so was soll ja demnächst kommen und wird dann bestimmt auch von vielen Games unterstützt.

## SCHILLERNDE AUSSICHTEN

- 1) Wird es eine „Turrican 3“-Umsetzung für das CD<sup>32</sup> geben?
  - 2) Wie stark wird der Preis des CD<sup>32</sup> noch sinken?
  - 3) Wie viele Schillerscheiben wird eigentlich ein CD-Video umfassen, und wieviel Märker darf man dann für einen solchen Film berappen?
  - 4) Warum gibt es in vielen Münchner Gameshops nur noch Konsolen- und PC-Futter, aber kaum Vernünftiges für den Amiga? Stirbt die Freundin jetzt doch aus?
- grüßelt Daniel Zerndl aus Neufinsing.

- 1) Ist geplant?
- 2) Offiziell wird der Preis vorläufig wohl nicht mehr sinken, Du solltest also nach Sonderangeboten (etwa bei „Saturn Hansi“ oder „Media Murks“) Ausschau halten.
- 3) Ein bis zwei CDs; Kostenpunkt zwischen 40 und 50 Märkern. Mehr darüber im MPEG-Special in dieser Ausgabe.
- 4) Vielleicht guckst Du nur in den falschen Shops? Innerhalb steht der Amiga derzeit ja wirklich gut im Futter, von sterben kann wohl keine Rede mehr sein!

## KAUFZWANG

Dem Amiga soll ja angeblich in naher Zukunft die Software-Zufuhr abgeschnitten werden, und das läßt sich am Beispiel von Thalion gut nachvollziehen: Die

Jungs produzierten nämlich zwei Games, die darüber entscheiden sollten, ob sie im Amiga-Geschäft bleiben oder auf die DOSen umsatteln. Das eine Programm („Lionheart“) war zwar eine wahre Super-Soft, brachte aber trotzdem kaum die Kosten ein. Das andere Spiel („Ambermoon“) wird nun alles entscheiden, und ich bitte Euch, das Teil zu kaufen, und nicht nur dieses, sondern überhaupt viele gute Soft. Ansonsten werden wir vielleicht bald auf einige renommierte Hersteller verzichten müssen!

panikt Patrik Sünwoldt aus Jensenwang.

*Richtig ist, daß die Hersteller, ob renommiert oder nicht, auf Umsatz angewiesen sind. Richtig ist aber auch, daß sich wirklich gute Soft immer verkauft hat und immer verkaufen wird - insofern schließen wir uns Deinem Aufruf an. Oder sollen etwa wir die gesamte Ambermoon-Produktion aufkaufen? Hey, unsereiner muß schon den Bausparvertrag kündigen, wenn er mal einen zusätzlichen Löffel Zucker in den Kaffee kippen will!*

## WARUM? DARUM!

Ihr und Eure ewige Diskussion über Raubkopien! Ich kaufe schon seit langem nur noch Originale, und wißt Ihr warum?

1) Wenn Dich nach mehrstündigem Adventure-Zocken plötzlich der Guru angrinst, weil Dein Cracker vergessen hat, alle Nachladesequenzen mit abzuspeichern, dann weißt Du warum!

2) Wenn Du den „Patrizier“ 25mal hintereinander neu laden darfst, weil Du kein Handbuch hast und warten mußt, bis die Wappen von Hamburg oder Bremen in der Codeabfrage erscheinen (weil das die einzigen sind, die Du kennst), dann weißt Du warum.

3) Wenn Dir Dein Cracker ein vierminütiges Intro vors Lieb-



lingsgame pflanzt, das nur hochgeistige Jauche enthält und nicht abgebrochen werden kann, dann weißt Du warum!

plaudert Jörg Kretschmann aus Lünen aus dem Nähkästchen.

Dem wäre noch hinzuzufügen: Wenn neue Games (wie letzten Sommer) für den Amiga nur noch spärlich erscheinen, dann weißt Du auch, warum. Und wenn dann irgendwann mal Polizisten und (Staats-) Anwälte bei Dir auf der Matte stehen, dann brauchst Du Dich ebenfalls nicht zu fragen, warum...

## UMSATZ DURCH UMSETZUNG

Ich habe neulich mit einem Herrn von Softgold gesprochen, der mir sagte, daß „Day of the Tetacle“ hauptsächlich deshalb nicht für den Amiga umgesetzt wird, weil der nur noch in einem Prozent aller USA-Haushalte sein Dasein fristet. Das leuchtet mir auch durchaus ein, aber vollkommen unlogisch finde ich, daß Lucas Arts seine Lizenzen für Amiga-Konvertierungen nicht herausrückt. Da hätten sie doch schnelles Geld verdient, ohne sich groß um irgendwas kümmern zu müssen!

Schön, die am Amiga recht starke Raubkopierer-Szene mag ein weiteres Argument sein, aber „Indy IV“ z.B., dessen Umsetzung ja lange genug auf der Kippe stand, hat sich gut verkauft. Ich kenne viele Amiganer, und selbst die hartnäckigsten haben allmählich kapiert, wie es um die „Freundin“ steht. Deshalb glaube ich auch, daß sich der Tentakel ebenfalls sehr gut rentieren würden, vermutlich noch mehr als Indy!

Aber es gäbe noch weitere Überlegungen: Beispielsweise macht sich der 1200er mittlerweile ja recht gut, weshalb zumindest eine AGA-Version keine großen Probleme verursachen sollte. Und im Adventure-

Bereich ist derzeit eh wenig gute Ware auf dem Markt – die Leute würden sich also ausgehungert auf das Game stürzen... prophezeit ein anonymes Lucas-Fan aus Brüggen.

Bei uns rennst Du mit Deinen Argumenten offene Türen ein: Immer her mit dem Lucas-Tentakel. Aber wie man weiß, reden auch und gerade die Softwarehäuser viel, wenn der Tag nur lang genug ist – wir sind uns ziemlich sicher, daß irgendwann noch eine Amiga-Version von „Maniac Mansion 2“ kommt, und sei es nur wegen des wichtigen, großen und umsatzträchtigen deutschen Marktes!

## KASSENSTURZ

Da war ich doch neulich bei Klarstadt und fand die Kasse in der Computerabteilung unbesetzt. Tja, und da lag halt so ein Katalog mit Ein- und Verkaufspreisen für Software herum. Weil kein Mensch kam und das Warten langweilig wurde, habe ich mal reingeschaut – und will hier natürlich lieber keine Zahlen nennen, aber das Doppelte bis Dreifache (und mehr) des Einkaufspreises verlangen diese Kaufhäuser ganz locker, wenn sie den Krempel weiterverkaufen!

Na schön, daß sie billiger einkaufen, ist ja klar, aber daß der Unterschied derart riesig ist, hätte ich nicht gedacht. Kein Wunder, daß Soft so teuer ist: Ist sie nämlich gar nicht, die Einzelhändler sacken das meiste ein! Warum verkaufen die Hersteller eigentlich nicht direkt an den Endverbraucher? Ihnen kann es doch egal sein, ob sie ihre Silberlinge von mir oder von Klaus Hof und Bertie kriegen! Ganz davon abgesehen, daß „Ambermoon“ für 40,- DM sich mit Sicherheit wesentlich besser verkauft als „Ambermoon“ für'n Hunni...

Apropos: Thalion hat mit dem Game doch vorgemacht, daß

## Media Point

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

### Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

#### Games

A-Train	69,95
A-Train Construction Set	39,95
Apes Of The Pacific *	79,95
Arbus A320	ab 79,95
Allen 3	49,95
Ambermoon	79,95
Amigos	69,95
<b>Aufschreibung Ost *</b>	<b>69,95</b>
Bob's Bad Day *	69,95
Battle Isle 2 *	99,95
Brian The Lion *	69,95
Burntime	79,95
Burning Steel *	75,95
<b>Champion Columbus *</b>	<b>79,95</b>
Combat Air Patrol	69,95
Dune 2	59,95
Der Glau *	69,95
Der Panther	69,95
Der Schatz im Silbersee *	79,95
<b>Die Seidler *</b>	<b>69,95</b>
Disposable Hero *	59,95
Dogfight	69,95
Eishockey Manager	79,95
Emmentia *	69,95
<b>Elizabeth *</b>	<b>69,95</b>
Elite 2	59,95
Empire Deluxe *	79,95
F-117 A Nighthawk	69,95
Fields Of Glory *	79,95
<b>Globule *</b>	<b>69,95</b>
Goal (Kick Off 3)	59,95
Goalie 3 *	79,95
Grand Prix	75,95
Gunship 2000	69,95
Hattrick *	79,95
Hired Guns	65,95
History Line	79,95
Indiana Jones 4	69,95
Ishtar 2	59,95
<b>Jurassic Park *</b>	<b>59,95</b>
K 240 *	59,95
Kings Quest 6 *	69,95
Legend Of Sorasä *	59,95
Lost Vikings	69,95
Lothar Mathias	69,95
Mad News *	79,95
Maelstrom *	69,95
Monkey Island 2 (dt.)	69,95
Might & Magic 4 *	79,95
Nascar *	69,95
<b>Pirates Gold *</b>	<b>69,95</b>
Pizza Connection *	79,95
Premier Manager 2	49,95
Prime Mover	59,95
Second Samurai *	69,95
Sensible Soccer 92/93	49,95
Shadow Of The Comet *	85,95
<b>Simon The Sorcerer *</b>	<b>79,95</b>
Soccer Kid	59,95
Speed Hulk	69,95
Ster Trek *	69,95
Stamenschweiß (DSA 2) *	79,95
Streetfighter 2	55,95
Syndicate	69,95
<b>T.J.X. *</b>	<b>69,95</b>
Tornado *	69,95
Turkian 3 *	59,95
Uridium 2	49,95
Wiz'n'Loz *	69,95
Wing Commander (dt.)	49,95
<b>Winter Olympics *</b>	<b>69,95</b>
Zeppelin *	79,95
Zool 2 *	59,95

#### Games speziell für A1200

1069	79,95
Ar Bucks V 1.2	79,95
<b>Anstoss</b>	<b>69,95</b>
Burntime	79,95
<b>Jurassic Park *</b>	<b>69,95</b>
Sim Life	69,95
Sleepwalker	69,95
<b>Turkian 2000</b>	<b>69,95</b>
Whale's Voyage	69,95
Zool	59,95

#### Amiga CD 32

Amiga CD 32 (Amiga-Konsole mit CD-ROM) 899,-  
Software-Titel auf Anfrage, als Konsole brandneu!

#### Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
<b>Advanced Gravis Joystick</b>	<b>59,95</b>
Competition Pro Mini black	24,95
Competition Pro Mini clear	29,95
<b>Competition Pro Mini Special</b>	<b>29,95</b>
Competition Pro Mini Star	35,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

#### Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21  
Teletax (030) 622 90 15

#### Preishits (solange Vorrat reicht!)

1943	29,95
<b>568 Attack Sub</b>	<b>39,95</b>
Advanced Destroyer Simulator	29,95
Arcanoid 2	19,95
Bard's Tale 3	29,95
Battle Chess	29,95
<b>Battlehawks 1942</b>	<b>39,95</b>
Bubble Bobble	29,95
Burken	39,95
California Games 2	29,95
Chuck Rock 1, 2	je 39,95
Emlyn Hughes International Soccer	29,95
F-15 Strike Eagle 2	49,95
F-17 Challenge	29,95
<b>F-19 Stealth Fighter</b>	<b>39,95</b>
Falcon	29,95
Falcon Mission Disk 1	29,95
Falcon Mission Disk 2	29,95
Flames Of Freedom	49,95
Flights Of The Intruder	39,95
Go For Gold	29,95
<b>Hard Drivin' 2</b>	<b>29,95</b>
Heart Of China	29,95
Hunt For Red October 1	29,95
Hunt For Red October 2	19,95
Immortal	39,95
<b>Indiana Jones 3 Adventure (dt.)</b>	<b>39,95</b>
Jack Nicklaus Golf	39,95
KOB	39,95
Legend Of Kyrandia	39,95
Loom	39,95
Mt. Tank Patroon	39,95
<b>Mad TV (dt.)</b>	<b>39,95</b>
Maniac Mansion	39,95
Mig 29	39,95
<b>Monkey Island 1 (dt.)</b>	<b>39,95</b>
North & South	29,95
Operation Hunter	29,95
Operation Stealth	39,95
Pacmania	19,95
<b>Paperboy 2</b>	<b>39,95</b>
Phemania	19,95
Pracy On The High Seas	39,95
Praxis	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prince Of Persia	39,95
<b>Railroad Tycoon (dt.)</b>	<b>39,95</b>
Reach For The Skies	39,95
Rick Dangerous 2	29,95
Shadowlands	29,95
<b>Silent Service 2 (dt.)</b>	<b>39,95</b>
Special Forces	39,95
Starblaster 2	29,95
Stunt Car Racer	29,95
<b>Team Yankee</b>	<b>39,95</b>
Terminator 2	29,95
Tornado Ground Attack	29,95
Tinny Pursuit	39,95
Turcan 1, 2	je 19,95
<b>Ultima 5</b>	<b>19,95</b>
Winter Olympiad	19,95
WWF Wrestlingmania	29,95
Xybots	9,95

#### Computer

Amiga 600	399,-
<b>Amiga 1200</b>	<b>699,-</b>
Aufpreis für interne 65 MB Festplatte	399,-
Aufpreis für interne 130 MB Festplatte	699,-
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	999,-

#### Zubehör

512 KB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
<b>CD-ROM für A500, A500+</b>	<b>249,-</b>
HF-Modulator für A500, A500+	69,95
Kipkanten-Umschaltplatte	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Speichererweiterung auf 2 MB für A500+	89,95
Staubschutzhülle für A500, A500+	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
ext. 120 MB-Festplatte für A500, A500+	599,-
Andere Größen auf Anfrage!	

#### Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,95
-------------	---------

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen!  
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!  
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,  
8,50 bei Nachnahme,  
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)  
ab 250,- versandkostenfrei!

#### Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH  
Jonasstraße 28  
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansaagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



# Bachler Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A-Train /dt	84.95
A-Train Construction Set /dt	42.95
Amberstar /dt	73.95
Arabian Nights	49.95
B.C. Kid /dt	49.95
B17 Flying Fortress /dt	68.95
Battle Isle + Data Disk/dt	69.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	48.95
Blaster /dt	49.95
Body Blows /dt	47.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Burntime /dt	72.95
Campaign /dt	62.95
Campaign Mission Disk. /dt	42.95
Chaos Engine /dt	49.95
Chuck Rock 2 /dt	47.95
Civilization /dt	76.95
Das Schwarze Auge /dt	74.95
Der Patrizier /dt	72.95
Desert Strike /dt	54.95
Dune 2 /dt	52.95
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	62.95
Eishockey-Manager/dt	74.95
Fire & Ice /dt	49.95
Flashback /dt	62.95
Formula 1 Grand Prix /dt	77.95
Global Gladiators /dt	49.95
Goal 1 /dt	52.95
Gunship 2000 /dt	69.95
Hannibal /dt	67.95
Historyline 1914-1918 /dt	81.95
Indiana Jones 4 /dt	87.95
Ishar 2 /dt	58.95
Legend of Kyrandia /dt	63.95
Lemmings 2 /dt	63.95
Lionheart/dt	54.95
Lost Vikings /dt	69.95
Lothar Matthaues /dt	64.95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58.95
Overdrive /dt	49.95
Pinball Dreams /dt	49.95
Pinball Fantasies /dt	56.95
Railroad Tycoon /dt	76.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	86.95
Sensible Soccer '93 /dt	49.95
Silent Service 2 /dt	76.95
Sim City Deluxe /dt	84.95
Space Legends /dt	74.95
Special Forces /dt	77.95
Street Fighter 2 /dt	57.95
Superfrog /dt	49.95
Syndicate /dt	62.00
Transarctica/dt	49.95
Traps 'n' Treasures /dt	64.95
WWF European Rampage Tour	52.95
Walker /dt	58.95
War in the Gulf /dt	69.95
Wing Commander /dt	39.95
Yol Joel /dt	56.95
Zool /dt	49.95
Sonderangebote:	
Allen Breed Edition	22.95
Castles /dt	29.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95
F-19 Stealth Fighter /dt	30.95
F17 Challenge /dt	24.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95
Midwinter 2 /dt	30.95
Pinball Magic /dt	22.95
Pirates 1 /dt	24.95
Project X /dt	23.95
Tennis Cup 2	18.95
Turrican 2 /dt	18.95

**Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben  
oder per Post schicken.**

**Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder  
portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).**

**Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.**

**Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste  
mit noch mehr Programmen an!**

**ANDREAS BACHLER  
COMPUTERSOFTWARE**

**Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt  
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631**

## MAILBOX

man auch am A500 „herum-  
schrägen“ kann – wieso soll  
dann dann Attics „DSA 2“ nicht  
für den Amiga erscheinen?  
wundert sich Jochen Lipps aus  
Rielasingen.

*Auch wenn wir ganz Deiner  
Meinung sind, daß Software oft  
überteuert angeboten wird, so  
kommt man doch um folgende  
Milchmädchenrechnung nicht  
herum: Große Kaufhausketten  
nehmen den Herstellern nun  
mal viel mehr Exemplare ab,  
als diese im Direktverkauf los-  
schlagen können – daß da ein  
saftiger „Mengenrabatt“ fällig  
wird, liegt wohl auf der Hand.  
Was nun Thalions „Amber-  
moon“ betrifft, so lassen sich  
daraus aus diversen Gründen  
keine Rückschlüsse auf Attics  
„DSA 2“ ziehen. Einer davon  
würde, daß der Bernsteinmond  
am 500er anstelle der Decken  
und Böden nur schwarze  
Löcher zu bieten hat, was sooo  
toll nun auch wieder nicht aus-  
sieht...*

## VERLORENE SCHÄTZE

In der Dezemberrummer  
schreibt Ihr, daß auf der Com-  
pilation „The Lost Treasures of  
Infocom“ auch „Leather God-  
dresses of Phobos“ zu finden ist.  
Ihr verschweigt jedoch, wo  
man das Teil erhält – drei  
Händler behaupteten glatt, so  
was sei gar nicht auf dem  
Markt! Und wie stehen nun die  
Chancen, daß „Der Sternen-  
schweif“ auf den Amiga umge-  
setzt wird?  
fragt Leder-Fan Matthias  
Jentsch aus Altenburg.

Was kennst Du nur für Händ-  
ler? Klar gibt's die Infocom-  
Compilation, logo haben sie  
die meisten großen Anbieter  
(noch) im Programm! Die Kon-  
vertierung von „DSA 2“ steht  
zwar in der Tat noch auf der  
Kippe, aber dort standen schon  
ganz andere – „Indy IV“ und  
„Wing Commander“ etwa.

## WIESO, WESHALB, WARUM

1) Vor einigen Wochen habe ich  
Iuch geschrieben und bekam bis  
jetzt keine Antwort. Daher ver-  
mutete ich schon, der Brief sei  
vielleicht abgedruckt worden.  
weshalb ich frohen Mutes zum  
Postkasten ging, den wie immer  
schön verpackten Abo-Joker her-  
ausholte und die Mailbox aufblät-  
terte. Aber da war auch nichts zu  
entdecken, wie kommt's?

2) Wieso nehmt Ihr nicht mal Eu-  
re ganzen Joker-Comics, geht da-  
mit zu irgendeinem Zeichentrick-  
filmer, laßt das Material auf Vi-  
deo bannen und stellt es ins Jo-  
kershop-Regal?

3) Ist es möglich, einen 1200er  
und einen 500er per Nullmodem  
zusammenzukoppeln?

4) In einer schon etwas älteren  
Ausgabe las ich einen Cheat zu  
„Rings of Medusa“ (den mit „De-  
soxyribonukleinsäure“). Aber  
bei mir funktionierte er einfach  
nicht – wißt Ihr Bescheid?

5) In Eurem Strategie-Sonderheft  
war irgendwo ein Sonderheft „Si-  
mulationen“ erwähnt. Davon ha-  
be ich aber noch nie etwas gese-  
hen – warum?

6) Warum ist es draußen so kalt?  
bibbert Daniel Reipschläger aus  
Rostock.

1) Auf 1.000 ausgelieferte Ant-  
worten unsererseits kommt im-  
mer mal ein Fehlschlag, keine  
Ahnung, warum. Hat das Rück-  
porto gefehlt? War Dein Absen-  
der nicht zu entziffern? Hat sich  
der Postbote das Teil über das  
Bett gehängt? Wir wissen es  
nicht, haben aber sicherheitshal-  
ber diesen Brief von Dir ge-  
druckt.

2) Wenn Zeichentrickfilme so  
einfach (und so billig) zu produ-  
zieren wären, hätten wir schon  
längst den Beruf gewechselt!  
Schade eigentlich.

3) Prinzipiell sollte das funktio-  
nieren, fragt sich nur, ob die  
Software mitspielt.

4) Richy schwört, daß der Cheat  
funktioniert – bei der Zahnpro-



these seiner Großmutter! Kann also höchstens sein, daß Du eine spätere Version des Spiels hast.

5) Vermutlich, weil Du zu jung bist: „Simulationen“ war unser erstes Sonderheft, erschien im Jahre 1990 und ist inzwischen längst vergriffen.

6) Damit's Dir drinnen wärmer vorkommt – praktisch, gell?

## NACKTE TATSACHEN

He Du, Ole Schroeder, was fällt Dir ein, über mein schönes Foto zu lästern? Das ist Kunst! Warte, ich komm' zu Dir nach Weddel und gebe Dir eins auf die Gurke! Ach nee, ich bin ja gegen Gewalt, also paß auf: Du schickst ein Foto von Dir an den Joker, das wird auch abgedruckt, und die Leser wählen das Nacktfoto des Jahres! wirft Sascha Gundlach aus Friedrichsdorf den Fehde-Schniedel hin.

Für alle, die es nicht wissen: Die Diskussion bezieht sich auf ein Aktfoto, das Sascha in zartem Alter und eindeutig zweideutiger Pose zeigt und von uns hier abgedruckt wurde. Für alle, die es gar nicht wissen wollen: Beim Nacktfoto-Wettbewerb sind ab sofort nur noch Mädels ab 17 zugelassen! Lechz...

## FRANKFURTER SECHSERLEI

1) Ich lese den Joker erst seit Juli 91, daher kenne ich die Bewertung zu „Storm across Europe“ nicht.

2) Von Eurer Idee, ein Magazin für ein System zu gestalten, rückt Ihr mehr und mehr ab: Als Besitzer eines normalen 500ers kann ich beispielsweise mit CD<sup>32</sup>-Tests überhaupt nichts anfangen!

3) In der Januarausgabe vor einem Jahr habt Ihr geschrieben, daß 75 Prozent Eurer Leser auch mal Anwendungen laufen lassen. Wie wäre es also, ab und zu mal ein paar Anwender-Meilensteine zu testen?

4) Warum zieht Ihr (besonders in der Mailbox) bei jeder sich bietenden Gelegenheit über Eure Konkurrenzmagazine her?

5) Mal seid Ihr das meistgekauft Amiga-Magazin, dann wieder das meistgekauft Amiga-Entertainment-Magazin. Haltet Eure Leser nicht für doof, der Unterschied ist bekannt!

6) Warum ist Manfred Kleimann eigentlich damals zu Euch gestoßen, der hatte doch einen guten Posten? Und was macht er jetzt bei Euch – falls er noch bei Euch ist; im Impressum steht er jedenfalls nicht.

Übrigens war Eure Dezember-Ausgabe die beste Nummer seit langem!

beschließt Stefan Uhlmann aus Frankfurt/Oder seinen Brief verständlich.

1) Tja, Pech gehabt. Na, gut: Das SSI-Strategical erhielt im Oktober 1990 stolze 22 Prozent; und jetzt rat' mal, was der Schrott heute wert wäre?!

2) Nicht wir sind gerückt, sondern die Zeit bzw. Commodore. Also machen wir jetzt natürlich ein Familienmagazin für die gesamte Amiga-Familie.

3) Ab und zu machen wir das ja.

4) Aus purer Bosheit, warum sonst?

5) Aber wir halten unsere Leser doch gar nicht für doof, zumindest nicht alle. Das meistgekauft Amiga-Entertainment-Magazin ist der Joker nämlich immer, unter den Amigamagazinen allgemein kann es jedoch vorkommen, daß beim monatlichen Kopfan-Kopf-Rennen mal die Konkurrenz die Nase vorne hat. Aber wir arbeiten daran!

6) Manni liebt nun mal die Abwechslung, zwischenzeitlich ist er bei Konami gelandet.

## WAS BIN ICH?

Als begeisterter Joker-Leser habe ich mal ein paar Fragen: Derzeit bin ich noch Schüler, denke

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme

Tel.: 0 23 81/44 01 46

Fax: 0 23 81/44 02 40

Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr

Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr

Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise  
Schnelle Lieferung

# TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

### Sonderangebote

Airball	12,- DM
Battle Bound	12,- DM
ElectPool Billard	12,- DM
Fed. v. Free Traders	17,- DM
Sky Chase	17,- DM
Waterloo	19,- DM

## AMIGA

### Tip des Monats

Amigos	66,- DM
Die Siedler	78,- DM
Jurassic Park	54,- DM
Kings Quest 6	68,- DM
Mortal Kombat	54,- DM
Turrican 3	48,- DM

1344	66,- DM	D-Generation	47,- DM	Leviathan 2	57,- DM	SeaQuest 40/91	48,- DM
1990 Year Edition	16,- DM	Daily Gen.Gel. Pak	29,- DM	Libal Wraps	66,- DM	Shadowlands	44,- DM
3D Converter 1.0	117,- DM	Darkness	77,- DM	Links	33,- DM	Shuttle	38,- DM
A-Train	72,- DM	Dukeand 1.5	71,- DM	Live Heat	54,- DM	Silent Service 2	78,- DM
Adventures Inc.	42,- DM	DNA	69,- DM	Locomotion	54,- DM	Silwars	19,- DM
A.T.A.C.	66,- DM	Daughters of Serpe	75,- DM	Lord of the Rings	66,- DM	Sim Ace	18,- DM
Ad - War Inc.	66,- DM	Death Knight/Reyn	66,- DM	Lord of Power	72,- DM	Sim City Archib.1	34,- DM
Advanced Places 2	66,- DM	Delivery Agent	37,- DM	Lord of Time	38,- DM	Sim City Archib.2	34,- DM
Advanced Family	28,- DM	Del.Music Com.2.0	148,- DM	The Last Viking	66,- DM	Sim City Deluxe	78,- DM
Adventure Call	46,- DM	Delux P.A.L. 85A	186,- DM	Lecher Machines	58,- DM	Sim City Terr Eds	36,- DM
Agony	28,- DM	Der Partner	44,- DM	Leten Camp(1-3)	54,- DM	Sim Earth	78,- DM
Air Land Sea	72,- DM	Desert Strike	48,- DM	Love of Tengen	38,- DM	Sim Life	78,- DM
Air Support	57,- DM	Devils	19,- DM	M 1 Task Master	32,- DM	Simon the Sorcerer	48,- DM
Air Warrior	72,- DM	Daylight	48,- DM	Mad Men	44,- DM	Snail Mail	19,- DM
Airbus 1 120	44,- DM	Deadling	32,- DM	Mac II	64,- DM	Speedmaster	68,- DM
Airbus 1 120 Rev.	84,- DM	Double Dragon 3	32,- DM	Madness	72,- DM	Skip Screen	1,- DM
Alfred Chicken	48,- DM	Dragon's Lair 1	72,- DM	Magic of Eternity	44,- DM	Soccer Kid	58,- DM
Alisa 1	48,- DM	Dragon Team Live	44,- DM	Manchester United	37,- DM	Space Shuttle	1,- DM
Alisa Breed 1	48,- DM	Duke 2	34,- DM	McDonald Land	38,- DM	Space Walk	66,- DM
Alisa Breed SE 91	23,- DM	Dynatron II/Class I	48,- DM	Mega Collection	42,- DM	Space Legends	66,- DM
Anderson	78,- DM	Dyna Master	48,- DM	Mega Collection/Lunar	41,- DM	Space Pilot 88	37,- DM
Apocalypse	47,- DM	Dynatron	54,- DM	Megapack	46,- DM	Space Quest 1	38,- DM
Aquatic Games	57,- DM	Echoing Manager	77,- DM	Metall Power	78,- DM	Space Quest 4	58,- DM
Aqueduct	29,- DM	File 1	54,- DM	MicroMaster Golf	38,- DM	Space Quest 4 98	38,- DM
Archie Rights	58,- DM	Elite Arcade Game	34,- DM	Right and Magic 1	64,- DM	Special Forces	38,- DM
A.T. Arcade Pool 8	48,- DM	Elysium	64,- DM	Rock Collection	47,- DM	Sports Collection	68,- DM
Armafry	24,- DM	Emerald Mine	24,- DM	Rocky Island 2	78,- DM	Star Trek	35,- DM
Armafry Sp.Edit.	27,- DM	Emerald Mine 2	58,- DM	Rocky Island	68,- DM	Star Trek II: The Wrath of Khan	44,- DM
Archeology Out	48,- DM	Emerald Mine 1 Pro	24,- DM	Road Unraveling: Euro	27,- DM	Star Wars	58,- DM
Archeology	18,- DM	Emory	61,- DM	Rough	41,- DM	Steep, Steep, Steeper	48,- DM
Armed Warriors	54,- DM	Epic	68,- DM	Rugbymania	64,- DM	Strategy Master	44,- DM
Art 17 Flying Form	66,- DM	Erben des Thron	44,- DM	Rick Fable Golf	78,- DM	Street Fighter 2	54,- DM
B.A.L. 2	72,- DM	Eschelon	24,- DM	Rick Fable 2	58,- DM	Sublim	64,- DM
Baldric: The Game	38,- DM	Eyes of Beholder 1	34,- DM	Rico	25,- DM	Super Green	49,- DM
Ball of Lead	64,- DM	Eyes of Beholder 2	38,- DM	No Second Prize	57,- DM	Superman	42,- DM
Band: Tale Game	48,- DM	1 1178 Nighthawk	44,- DM	Omnicore	25,- DM	Synthesia	58,- DM
Band: versus World	48,- DM	1 1178 Nighthawk	44,- DM	On the Road	44,- DM	Tagwood	9,- DM
Battle Chess	25,- DM	S.H. Stealth Fight	35,- DM	One step beyond	48,- DM	Tank Buster	27,- DM
Battle Team	44,- DM	Fallen Empire	78,- DM	Overnight	18,- DM	Tank Tactics	28,- DM
Battle: Data 2	48,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Ovi	35,- DM	Tea Party Thomas	39,- DM
Battle: Data 2	78,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Overdrive	48,- DM	Terminator 1	28,- DM
BC Kid	58,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	P.F. Hammer	25,- DM	Terra	48,- DM
Beaver	58,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 1	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 2	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 3	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 4	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 5	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 6	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 7	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 8	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 9	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 10	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 11	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 12	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 13	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 14	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 15	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 16	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 17	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 18	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 19	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 20	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 21	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 22	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 23	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 24	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 25	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 26	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 27	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 28	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 29	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 30	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 31	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 32	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 33	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 34	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 35	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 36	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 37	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 38	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 39	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 40	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 41	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 42	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 43	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 44	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 45	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 46	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 47	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 48	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 49	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 50	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 51	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 52	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 53	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 54	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 55	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 56	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 57	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 58	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 59	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 60	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 61	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 62	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 63	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 64	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 65	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 66	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 67	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 68	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 69	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 70	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 71	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 72	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 73	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 74	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 75	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 76	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 77	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 78	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 79	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 80	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 81	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 82	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 83	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 84	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 85	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 86	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 87	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 88	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 89	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 90	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 91	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 92	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 93	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 94	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 95	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 96	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 97	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 98	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 99	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM
Big Box 100	54,- DM	Fantastic Worlds	72,- DM	Pacific Island	48,- DM	The God	9,- DM



# MAILBOX

aber über eine Ausbildung in Eurer Branche nach. Was für eine Ausbildung braucht man dort überhaupt? Werden auch Branchenfremde angelernt? Wie sicher sind die Arbeitsplätze, und wie schaut es mit den Verdienstmöglichkeiten aus? wüßte Alexander Heitz, der große Planer von Adelhausen, gern.

*Hier würden sich nun wieder allerlei Scherze anbieten, aber mal ganz im Ernst: Um als Fachjournalist für Computertertainment zu arbeiten, braucht man beste Vorkenntnisse der Materie und eine gute Schreibe; eine solide journalistische Ausbildung ist keine Grundvoraussetzung, kann aber nicht schaden. Die Verdienstmöglichkeiten sind natürlich je nach Können und Arbeitgeber sehr unterschiedlich, das Anfangsgehalt eines Redakteurs liegt zumeist zwischen 3.500 DM und 4.000 DM brutto. Abgeschreckt?*

## DON'T ZAP!

Liebe Fans der Brennesselsuppe, auf Wunsch eines einzelnen Herren wenden wir uns heute der Erbse mit Fleischfüllung zu. Man nehme zunächst ein Kilo Frischgehacktes... zap ...der schlitzzophrene Schorsch ist zurück! Und er kommt... zap ...nun vermische man 20 Liter

Benzin mit einem Liter Milch und... zap ...Liebe C 64-Gemeinde: Wir, die wir hier versammelt sind, um den Tod des Amigas zu feiern, betrauern das Kettensägen-Attentat, dem er letzte Woche zum Opfer fiel! Und nicht allein er kam bei dem blutigen Massaker ums Leben, nein, auch der von uns allen so geschätzte... zap ...und jetzt sehen Sie in unserer Reihe „Hieros in Äktschn“ die Komödie „Knut Knorke zersägt Knutschis Knutschfleck“... zap ...diese Flüssigkeit spritzen wir nun in unsere frischgehäute Erbse ein, aber passen Sie... zap ...Der Amiga Joker ist das Bes... zap ...nun zwei Stunden kochen lassen... zap ...te, was ich je gelesen habe... zap ...und nun folgt der zweite Teil unserer Reihe „Heroin in Äktschn“: „Knutschis Knutschfleck haut Knut Knorke zu... zap ...Apfelmus dürfen wir natürlich nicht vergessen... zap ...sehen Sie jetzt den 14. Teil unserer Reihe „Hämorrhoiden in Äktschn“. Viel Vergnügen bei „Knutschis kämpft mit seinem Knutschfleck um Knuts Knorke“... zap ...danach kippen wir alles in den Ausguß und bestellen uns eine Pizza... ZAP!

(be)stellt uns Ulf Harm aus Dessau einige äußerst mysteriöse Rätsel.

*Lieber, Ulf! Über Deinen witzigen Brief... zap ...willst den Quatsch doch nicht ernsthaft*

*abdrucken... zap ...haben wir uns schier kaputtgela... zap ...nur über meine Leiche! zap ...cht und hoffen, die anderen Les... zap ...das wird Konsequenzen hab... zap ...ebensoviel Spaß... zap ...kürze ich hiermit dein Gehalt um die Hälfte auf Zweimarkfüßig im Mon... ZAP! Fazit: Nehm dem Typen doch endlich jemand die Fernbedienung weg!!!*

## DER NOVEMBER-JOKE

Als ich mir Eure Oktoberausgabe am Kiosk abholte, merkte ich nicht gleich, daß etwas nicht in Ordnung war. Aber bei genauerer Betrachtung fiel mir auf, daß Ihr am unteren Rand des Covers aus „Amiga Joker“ einfach „Amiga Joke“ gemacht habt. Na schön, vielleicht war's ja ein Joke, und falls es sich doch um einen Fehler handelt, dann kann so was schließlich jedem mal passieren. Aber jetzt, im Dezember, hat es Euch schon wieder erwischt, stand doch diesmal zwar die richtige Nummer (12/93), aber der falsche Monat (November) auf dem Titel. Oder jedenfalls hätte er dort gestanden, wenn er nicht überlebt worden wäre. Hey, legt Ihr keinen Wert mehr auf Euren Umschlag, oder was?

grummelt Matthias Dietz aus Igersheim.

*Wie lieb und vor allem teuer uns das Cover ist, kannst Du bezüglich des bedauerlichen Dreckfühlers von wegen November/Dezember im Betriebsgeheimnis nachlesen. Wenn bei der Druckerei dagegen mal die Außenleiste schlecht angeschnitten wird (Joke...), dann ist das erstens nicht unsere Schuld und zweitens wohl kaum eine Tragödie. Alter Pedant!*

## MEHR BRENNSTOFF!

Nicht nur an Silvester gibt es was zu feuern, äh, feiern, weshalb uns Eure Briefe ganzjährig willkommen sind. Ja, wir sind sozusagen richtig heiß (hähä) auf Eure Anregungen, Kritiken, Fragen und natürlich auf Euer Lob – nicht zuletzt, weil diese Seiten auch in der nächsten Ausgabe wieder der Füllung harren. Leute, die nicht abgedruckt werden, füllen wir aus lauter Dankbarkeit mit einer persönlichen Antwort ab, allerdings MUSS dazu RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) BEILIEGEN, der Absender muß leserlich sein, und unsere Anschrift muß stimmen. Sie lautet auch 1994 wieder:

**JOKER VERLAG  
„MAILBOX“  
BRETONISCHER RING 2  
D-85630 GRASBRUNN**

# ESSER SOFT KÖLN

*Wir überzeugen durch Service!*

Inh. Christa Esser

Alien 3	DA	46.-
Alien Breed 2	DA	46.-
Ambermoon	DV	69.-
Anstoss	DV	66.-
Anstoss A1200	DV	66.-
Body Blows	DA	49.-
Body Blows Galactic	DA	51.-
Burntime	DV	66.-
Burntime A1200	DV	66.-
Combat Air Patrol	DA	61.-
Combat Classics 2	DV	63.50
Dogfight	DA	66.-
Dune 2	DV	55.-
Eishockey Manager Edition	DV	79.-
Elite 2	DA	53.-
Fantastic Worlds	DA	75.-
Flashback	DV	63.-
Goal (Kick Off 3)	DV	54.-
Goblins 3	DV	68.50
Gunship 2000	DA	65.-

Hired Guns	DA	61.-
Int. Golf Open A1200	DV	63.50
Ishar 2	DV	54.-
Jurassic Park	DV	57.50
Lords of Power	DA	72.-
Lost Vikings	DV	68.50
Morph	DA	51.-
Nick Faldo Golf	DA	82.50
One Step Beyond	DA	39.-
Overdrive	DA	49.-
Pinball Dreams & Fantasies	DA	59.-
Premier Manager 2	DA	44.-
Quak	DA	25.-
Railroad Tycoon	DV	37.-
Sensible Soccer 92/93	DA	51.-
Silent Service 2	DV	37.-
Silly Putty	DA	51.-
Strategy Masters	DA	69.-
Streetfighter 2	DA	59.-
Syndicate	DV	62.-

Tornado 1 MB	DA	59.-
Traps and Treasures	DV	62.-
Turrican 3	DV	63.-
Uridium 2	DA	44.-
<b>+ CD32 + CD32 + CD32 +</b>		
Alfred Chicken	DA	46.-
D Generation	DA	46.-
James Pond 2	DA	63.50
Jurassic Park	DA	53.-
Morph	DA	63.50
Overkill & Lunar-C	DA	53.-
Pinball Fantasies	DA	66.-
Sleepwalker	DA	68.50
Whales Voyages	DA	51.-
Zool	DA	53.-

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, sowie Software für andere Computersysteme

## +++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	7.30
3,5" externes Laufwerk	125.-
512 KB für A500	53.-
1 MB für A600 intern	99.-
1 MB für A500 plus	79.-
2 MB für A500 intern	229.-
400 dpi Mouse	38.-
Superbase 4	DV 369.-
Pelican Press	DV 109.-
Directory Opus V 4.11	DV 119.-
Final Copy II	DV 169.-
Final Writer	DV 289.-
TurboPrint Prof. 2.0	DV 139.-
X-Copy & Tools (NEU!!!)	DV 74.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskärtchen ohne Mehrkosten.

**ESSER-SOFT KÖLN**  
Goldfasanenweg 14  
50829 Köln

Versandkosten: Bei Vorkasse per V-Scheck DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 10.00; UPS DM 15.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00  
Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir **versandkostenfrei** (nur im Inland)  
\*bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar  
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : ESSER/SOFT



# DIE LECKERE ABO-PIZZA

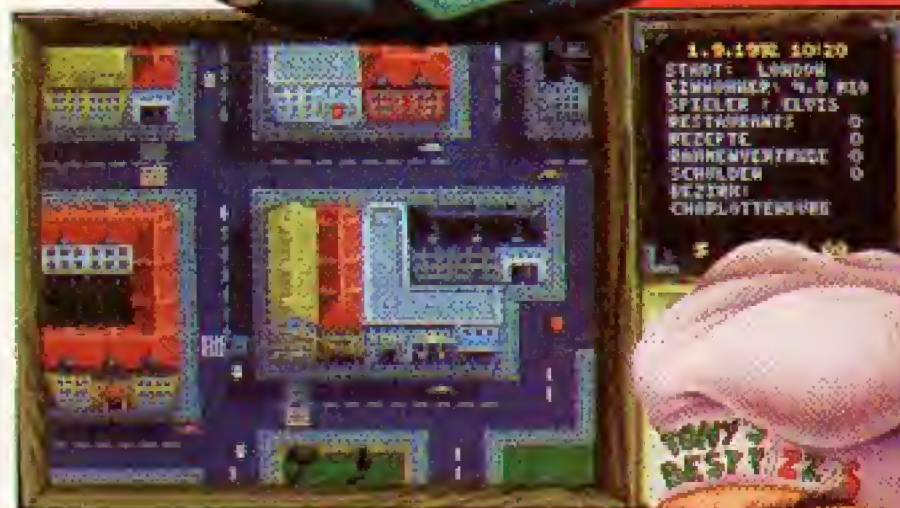
Heute macht Euch die ehrenwerte Joker-Gesellschaft ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt: Abonniert, und Ihr bekommt Eure Hefte schneller und preisgünstiger sowie ein voll spielbares Demo von „Pizza Connection“!

Wer also jetzt der Joker-Mafia beitrifft, kriegt alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9,- sprich für familiäre 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Monat für Monat schicken wir Euch dann einen unserer Jungs an die Tür, der Euch, als Briefträger getarnt, ein wetterfest verpacktes Heft in die Hand drückt, meist noch schneller, als es der Kioskbesitzer abdrücken kann. Nicht zu vergessen die tolle Beitrittsprämie für alle Neuabonnenten:

Mit dem voll spielbaren Demo der „Pizza Connection“ von Software 2000 habt Ihr die Chance, eine Kette von Pizzerien hochzuziehen, noch ehe die Konkurrenz überhaupt von diesem irren Game Wind bekommen hat! Die witzige Wirtschaftssimulation zeigt hier schon alles, was die Endversion auf dem (Geigen-) Kasten haben wird: starke Comic-Grafik, zoombare Städte, Geschäftspartner, Schutzgelderpresser, Einrichtungsgegenstände samt Werbemöglichkeiten fürs Restaurant und natürlich Pizzen mit frei editierbaren Zutaten – beschränkt ist hier nur die Spieldauer und nicht der Spielspaß!

Also füllt den Coupon aus, springt in die Limousine und bringt ihn zum Briefkasten, denn nächsten Monat ist die Pizza aufgefüttert! Und vergeßt nicht: Wer zur Familie gehört, erhält bei jeder Abo-Verlängerung wieder ein schickes Demo!

**DA SCHMECKT'S:  
EIN VOLL SPIELBARES GRATIS-DEMO VON „PIZZA  
CONNECTION“ FÜR JEDEN  
NEUABONNENTEN!**



Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

KONTO - NUMMER: \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT: \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL: \_\_\_\_\_

ICH BEZAHLE PER VORKASSE ☐

(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:  
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ  
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH





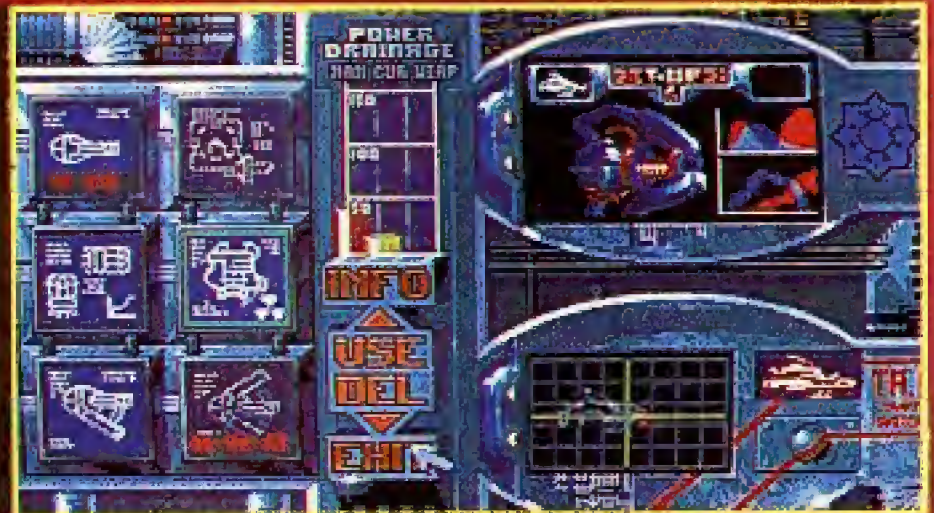
Vor einem Jahr hatten wir eine Horizontalknallerei aus dem Hause Prestige namens „Impulse“ im Preview – jetzt heißt sie anders und kommt von Gremlin. Egal, der Wegwerfheld hat es faustdick hinter dem Laser!

Bei der aktuellen Plattform-Schwemme ist so eine knackige Ballerei ja richtig erfrischend, da sieht man auch gerne über die einfallslose Story von den bösen Aliens, der bedrohten Erde und dem heldenhaften Raumpiloten hinweg. Zumal Genre-Highlights wie „Apolyon“ und „Project X“ mittlerweile zwei Jahre am Buckel haben und der kürzlich vorgestellte Horizontalhammer „Uridium 2“ den Feuerfinger natürlich auch nicht bis in alle Ewigkeit jucken läßt...

Stauben wir also unseren Lieblingsstich ab und glühen die Wumme vor, es wollen mal wieder fünf große Levels von links nach rechts durchhallert sein. An leckerem Kanonenfutter herrscht dabei nun wirklich kein Mangel, allüberall warten festinstallierte Geschütze, freilaufende Walker-Robots, freischwebende Aliens und supergroße Mittel- bzw. Endgegner darauf, vom Screen gepustet zu werden. Für die dazu



Ideen verlegen, z.B. indem sich der eingestellte Schwierigkeitsgrad durch unterschiedliche Feindformationen bemerkbar macht. Dennoch wird das Spiel auf der einfachsten Stufe nicht zu leicht und bleibt auf der schwersten immer noch zu schaffen – der Helden-Raumer verkraftet doch einige Treffer. Nicht minder beeindruckend ist hier die Masse an Grafikdetails: Da fliegen etwa beim Endgegner mit der Riesen-Uzi die Projektilhülsen nach allen Seiten weg, Glasbehälter zersplittern nach Beschuß in

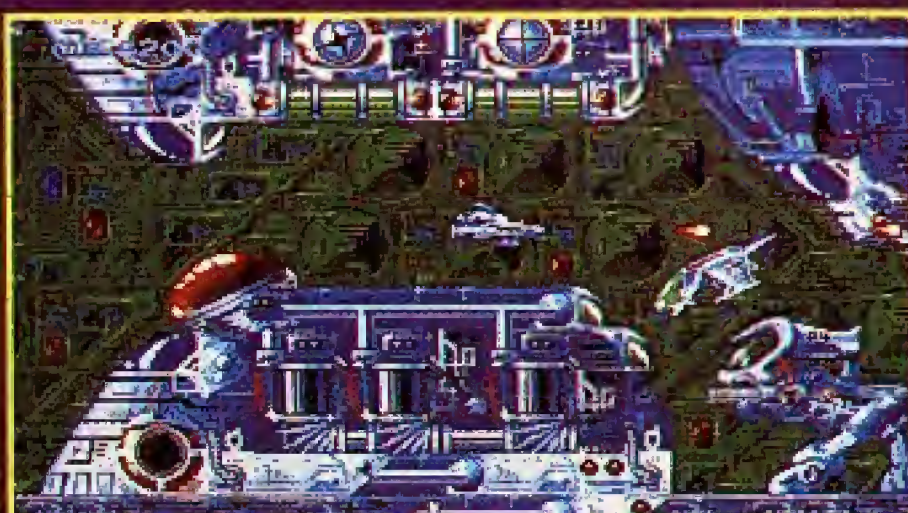


tausend Teile, und bei Beschleunigungsmanövern sieht man richtig, wie die Raketenantriebe anspringen. Nicht zu vergessen kleine Kabinettstückchen wie spiegelnde Wasseroberflächen, auf die man recht häufig trifft. Trotz all der optischen Pracht gibt es so gut wie keine Nachladepausen, und kein Genickel trübt das schöne Bild der

spalterei – Amigauer mit Ballerfaible werden den Disposable Hero gewiß nicht so schnell wegwerfen! (rl)

erforderliche Feuerkraft sorgt neben der obligaten Standardkanone ein cleveres Extrawaffensystem: Man sammelt unterwegs Ions oder Power-Ups ein und macht dann an gekennzeichneten Rastplätzen halt, um dort am Waffenscreen ganz nach Bedarf Flankenlaser, Zielsuchraketen oder andere, teils recht eindrucksvolle Knallkörper zu montieren. Völlig beliebige Kombinationen sind dabei aber nicht möglich, Art und Umfang der Bewaffnung hängen vielmehr auch von der vorhandenen Motorisierung ab. Auch sonst ist das Gameplay nicht um

liebevoll gestalteten Techno-, Organo- und Planetenwelten. Für angenehmes Ohrensausen sorgen unterdessen feine Musik und passende Sound-FX. Was fehlt also zum Hit? Wenig, aber doch ein bißchen: Die Angriffswellen könnten einen Tick ideenreicher gestaltet sein, ein Team-Modus war nirgends zu entdecken, und ein, zwei schicke 3D-Einlagen hätten auch nicht geschadet. Doch letzten Endes ist das Haar-



## DISPOSABLE HERO (GREMLIN)

### BALLERKNALLER

**81%**

„FEURIG“



GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	78%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	81%

### VARIABLE: 4 STUFEN

PREIS DM 79,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES: 7 PLATZE
DEUTSCH	ANLEITUNG



**THATS  
BUSINESS**



## Er hat es so gewollt !!!

Er hat sich den falschen ausgesucht. Für Ihn kommt leider jede Hilfe zu spät. Aber Ihnen könnten wir helfen, sofern Sie uns fertige Amiga- oder PC-Programme anbieten können. Schreiben Sie uns und wir bieten Ihnen vielleicht auch einen schönen Sack Kartoffeln ...oder mehr...



Auch wenn Ocean das sprunghafte Eichhörnchen auf den Amiga losläßt, entsprungen ist es dem deutschen Programmiererteam Neon – zu dem mit Peter Thierolf ein Mann mit jahrelanger Plattform-Erfahrung gehört!



# MR. NUTZ

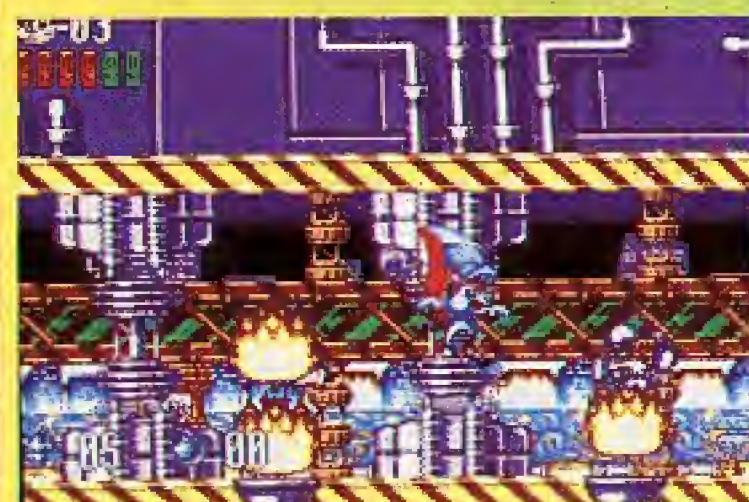
## Die Plattform der Kuscheltiere

Immerhin war Peter Thierolf lange Mitglied bei Factor 5, und deren „Turrican“-Serie zählt ja nun unbestritten zu den Highlights des Genres. Ein Highlight der eher knuddeligen Art ist der noch jungen Neon-

Kaninchen, Teddybären und anderer Kuscheltiere. Allein dem Eichhörnchen Mr. Nutz blieb dieses grausame Schicksal erspart – dafür darf der sympathische Nager jetzt all seine Freunde befreien...

Der Eichhörnchen-Dompteur findet sich zunächst vor einer Weltkarte wieder, die vier zu rettende Inseln präsentiert. Auf ihnen lenkt man nun den tierischen Helden erst mal kreuz und quer durch (aus der Vogelperspektive gezeigte) Wald-, Techno-, Inka- oder Meereslandschaften, durchstöbert auf der Jagd nach Extras allerlei Truben und führt kleine Multiple-choice-Unterhaltungen mit den Insulanern, um nützliche Spieltips aufzuschnappen. Wer bisher die Gegner vermißt hat, der wird in den (aus der üblichen Seitenansicht präsentierten) Plattformsektionen fündig, von denen jedes Eiland mindestens fünf verschiedene aufweist – man betritt sie durch Eingänge auf der Oberwelt. Sind dann alle Abschnitte einer Insel durchlaufen, durchhüpft, durchflogen oder durchschwommen, öffnet sich das Tor zum jeweiligen Hühner-Hauptquartier, wo der Endgegner auf seine verdiente Abreibung wartet. Nun kann Mr. Nutz zwar von Natur aus ebenso schnell sprinten wie sein Konsolen-Kollege „Sonic“, dennoch empfiehlt sich eine gemächlichere Gangart, um nicht

unversehens in Gegner hineinzurennen oder gar die zuhauf vorhandenen Sammelextras zu verpassen. Da gibt es etwa Diamanten, die am Levelende in frische Energie oder Extraleben umgerechnet werden; dazu Boni, die den Hüpfer flugtauglich machen, sowie Schutzschilde verschiedenster Haltbarkeit. Auf Waffen verzichtet der Held allerdings konsequent, statt dessen steigt er den großen und kleinen Gegnern in bester Genretradition auf den Kopf. Allzu gefährlich ist das für ihn nicht, denn er verliert bei Feindkontakt nur einen Teil seiner Kraftreserven – und das auf recht originelle Art und Weise: Ein Hitpoint springt aus der Energieleiste ins Spielfeld und kann hier mit etwas Geschick sogar wieder eingefangen werden! Doch zurück zu den Gegnern, denn die Biester legen eine beeindruckende Intel-



Truppe nach rund zwei Jahren Entwicklungszeit aber auch mit diesem Spiel glücklich: Am Super Nintendo macht Mr. Nutz eine gute Figur, aber Neons Amigaversion ist schlicht das bisher spektakulärste Jump & Run für die „Freundin“! Lange Zeit wurde das Programm auf Messen und Pressevorführungen als „Timet, the flying Squirrel“ gehandelt, jetzt haben die ausgefeilten 3D-Routinen, das butterweiche Parallaxscrolling, die flotten Zooms der Endgegner bis auf Bildschirmgröße und die spektakulären Dreheffekte endlich ihren endgültigen Namen und ihre endgültig doofe Hintergrund-story: Irgendein fieses Hühnervolk kam aus dem Weltall angeflattert und unterjochte den Heimatplaneten vieler putziger



lizenzen an den Tag. So springen Fische z.B. an Land und schlittern Mr. Nutz über das Ufer nach, doch auch Hühner, Robbis und die sonstigen Übeltäter folgen selten stupiden Bewegungsmustern. Der Nachteil sind gelegentlich etwas unfaire Attacks, der Vorteil ist ein lebendiges Spieldesign: Blumen beginnen plötzlich zu rotieren und nach allen Seiten Extras zu schleudern, riesige Stampfer stoßen unerwartet von der Decke herab, man muß gegen Wasserfontänen, Ventilatoren, Sturmböen und





Um Mißverständnissen vorzubeugen: Am Super Nintendo war ein anderes (französisches) Team für Ocean am Werk, weshalb die Unterschiede zwischen den Versionen gewaltig sind! So sieht Mr. Nutz auf der Konsole zwar etwas besser aus, spielt sich aber längst nicht so launig, denn es fehlt die komplette Oberwelt, wodurch der (völlig andere) Levelaufbau weitaus monotoner geraten ist. Summa summarum ist der Nintendo-Nutz damit ein zwar sehr hübsches, aber keineswegs herausragendes Jump & Run.

Wieder anders könnte es demnächst am Mega Drive aussehen, da Neon hier gerade an einer Konvertierung der Amigafassung strickt. Allerdings wird die Grafik aufgrund des beschränkten Modul-Speicherplatzes weniger detailreich ausfallen, und spezielle Effekte wie etwa das 3D-Zooming der Endgegner sind nur abgespeckt oder gar nicht vorhanden. Wer also mehrere Digi-Entertainer besitzt, für den ist ganz klar die Amigaversion erste Wahl!

## DAS KONSOLEN-HÖRNCHEN

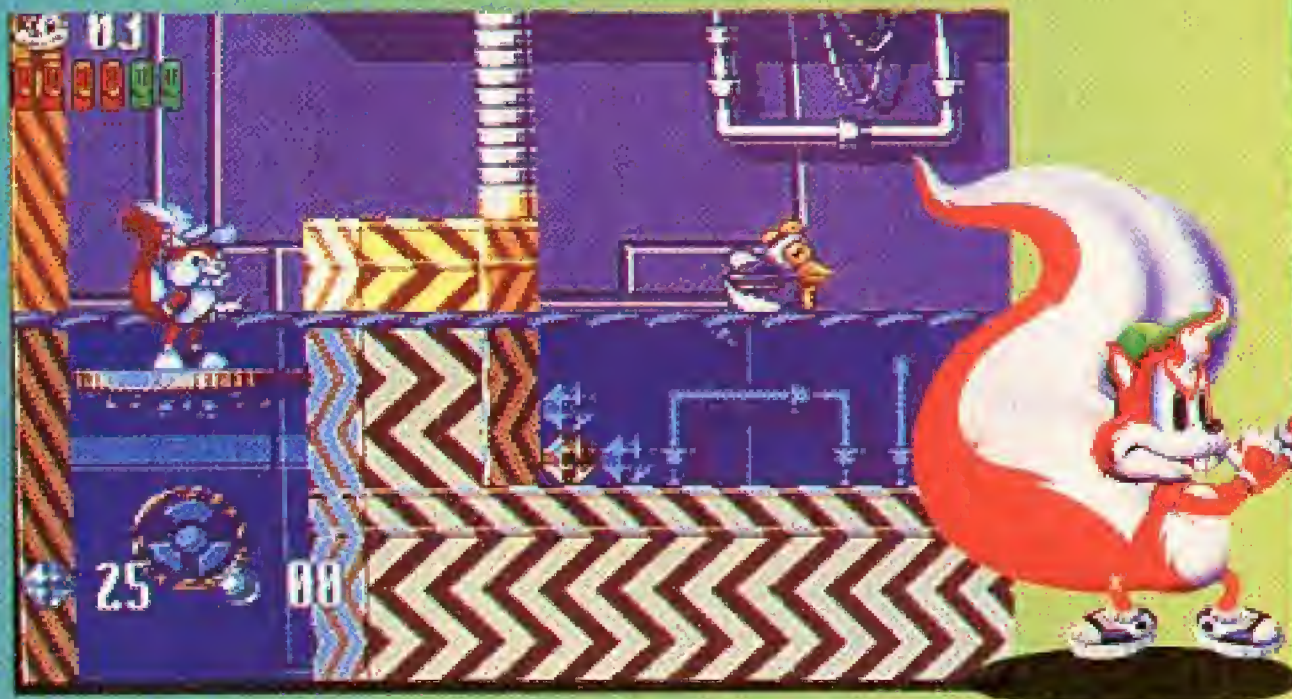


Mr. Nutz am Super Nintendo

Regenschauer ankämpfen oder 3D-Renn-einlagen sowie kleine Denksportaufgaben mit Schaltern absolvieren. Praktisch jeder der rund vier Dutzend Levels wartet mit Überraschungen und witzigen Gags auf, dazu kommen schier unendlich viele Geheimräume und Bonusstages – wahrlich, das Spiel hat auch nach dem dritten und vierten Durchlauf noch Neuigkeiten zu bieten.

Neben dem feinen Gameplay haben die Programmierer auch das Drumherum nicht vergessen, es warten hübsche Details wie ein Musikmenü oder die Unterstützung von Zwei-Button-Sticks/Pads. Und natürlich wartet viel, viel Grafik: Mag es den satten 5.300 Screens auch manchmal ein wenig an Farbe mangeln, so brennen sie wie gesagt ein Feuerwerk an tollen Animationen und überraschen-

den Effekten ab. Dazu tönen Musik und Sound-FX gleichzeitig aus den Boxen, und die Nachladerei hält sich in Grenzen; auf Amigas mit 2 MB RAM oder mehr steht das Game praktisch komplett im Speicher. Wir indessen stehen woanders, nämlich voll hinter Mr. Nutz – das Game katapultiert seine Schöpfer mit einem Schlag in die erste Programmiererriege! (rl)



### MR. NUTZ (OCEAN)

JUMP & RUN

85%

„SPITZEL“



GRAFIK	82%
ANIMATION	86%
MUSIK	81%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	86%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	4 SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG



# CAMPAIGN II

Pack den Tiger in den Tank

Jetzt rollen sie wieder: Nach einer Disk und der ähnlich aufgebauten Wüstenei „War in the Gulf“ legt Empire nun den richtigen Nachfolger zur actionbetonten Panzersimulation vor!



Den Anlaß für das erneute Anrollen der Raupenkettens bildet ein reichlich makaberes Jubiläum: „5 Jahre globaler Konflikte seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges“ verkündet die Packungswerbung etwas vorzeitig. Im Spiel selbst geht's gottlob wesentlich seriöser zu, wenn auch kaum friedlicher... Wie vom Vorgänger gewohnt, muß man seine Panzerzüge in Echtzeit durchs Gelände manövrieren, die feindlichen Einheiten ausfindig machen und sie mit vereinten Streitkräften zerbröseln. Man kann dabei entweder die westliche oder die östliche Seite übernehmen, die übriggebliebene schnappt sich der Rechner. Neben 14 Übungsszenarien stehen sechs frei anwählbare historische Landkriege von der Koreakrise bis zum Golfkrieg bereit, dazu gibt's noch einen Editor für individuelle Wohnzimmerschlachten.

Sobald das mit fetziger Musik unterlegte Intro abgelaufen ist, wird man zum Herrn über eine je nach Szenario unterschiedlich große Blecharmada. Sie rekrutiert sich aus einem Sortiment von 152 verschiedenen Panzern, Lkws, Geschützen etc., die zu Gruppen, Bataillonen und Divisionen zusam-

mengefaßt sind. Auf der scroll- und zoombaren Hauptkarte werden die als Vierecke dargestellten Truppenverbände mit Hilfe der Icons am rechten Bildrand in eine ordentliche Formation gebracht und durch Wälder, Dörfer und Flüsse zu ihren Zielpunkten gelotet. Trifft eine solche Gruppe auf einen feindlichen Verband, wechselt der Rechner automatisch in den Kampfmodus. Wenn man die Schlacht nun dem Computer überläßt, wird das Endergebnis innerhalb von Sekunden mitgeteilt.

Spannender ist es natürlich, sich selbst in einen der Stück-/Tastatur-gesteuerten Tanks zu setzen, um dort den Schützen und/oder Fahrer zu mimen. Unterstützt von Radar und Kompaß sucht man dann die soft scrollende, aber detailarme und grünstichige 3D-Vektorlandschaft nach Kanonenfutter ab – aufgespürte Gegner werden mit dem Bordgeschütz und diversen Raketen bearbeitet. Damit man auch den rechnergesteuerten Blechkollegen den rechten Weg weisen kann, läßt sich jederzeit eine Übersichtskarte auf den Screen holen, außerdem ist die Spielgeschwindigkeit stufenlos regulierbar. Bei manchen Missionen darf man



zudem Minenfelder legen sowie Infanterie-, Artillerie- oder Luftunterstützung anfordern. Einen Orden verdient haben sich die gehorsame Steuerung und das gelungene Motorengeräusch; im übrigen ist die Präsentation jedoch eher mäßig – die Explosionen und Landschaftsdetails bei „War in the Gulf“ waren da weit eindrucksvoller. Gegenüber dem ersten Teil hat sich lediglich der Umfang der Missionen und des nun bergeweise vorhandenen Statistikmaterials erhöht, vom Spielerischen her sind die Unterschiede dagegen denkbar gering. Was zu einem leider viel zu häufig gehörten Fazit führt: Eine Diskette wäre die ehrlichere Lösung gewesen. (md)

## CAMPAIGN II (EMPIRE)

### ACTION-SIMULATION

67%

„GEPA NZERT“



GRAFIK	67%
ANIMATION	64%
MUSIK	66%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	67%

### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



# HORIZONTERWEITERUNG

**JOKER VERLAG**

**PC JOKER**

**INFOTAINMENT FÜR  
PERSONAL COMPUTER**

**B 12623 E**

**JANUAR  
1/94**

**SPIELE-POWER 1994**

**LARRY VI  
SAM & MAX  
AUF SCHWUNG OST  
CYBERRACE  
LEGEND OF KYRANDIA 2**

**MIT ALLEN  
NEUHEITEN  
FÜR CD-ROM!**

**DER PC ALS HEIMKINO**

**DIE ERSTE  
MPEG-KARTE  
IM TEST**

**MARKTÜBERSICHT TOTAL**

**ALLES ÜBER  
MULTIMEDIA-KITS**

**WAS IST NEU WINTER**

**TIPS, TRICKS, CHEATS, LOWCOST**

**DER SCHATZ IM SILBERSEE  
SHADOWCASTER  
JURASSIC PARK  
ALIEN BREED**



# JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!





Hasta luego, Baby – sagt guten Tag zur offiziellen Amiga-Version des Bally Midway-Automaten zum zweiten Filmabenteuer des Cyborgs aus der Zukunft! Tja, wer hätte geglaubt, daß die 3D-Ballerei doch noch auftauchen würde?

Und wer hätte geglaubt, daß sie doch ziemlich originalgetreu ausfallen würde? Wie in der Spielhalle geht's nun also auch im Spielzimmer darum, à la „Operation Index“ sieben Levels via Fadenkreuz und Maus oder Joystick von Robotern, Killerdronen, Raketenwerfern und letztlich dem T1000 zu säubern.

Zwischendurch erscheint auch mal ein besonders fetter Gegner, der erst nach minutenlangem Dauerfeuer oder Superwaffen-Beschuß klein beigt; zudem fallen ab und an Kisten vom Himmel, die mit etwas Überredung Extras wie Lenk-raketen, Smartbombs, Schutz-schilde, Mini-MGs oder Kühlmittel ausspucken – letzteres verhindert die Ladehemmungen, welche die heißgelaufene Wumme nach wiederholtem Dauerfeuer gern produziert. Und so was ist ja bekanntlich gar nicht gut für den Energie-

haushalt des Schützen bzw. seine vier Bildschirmleben. Gesellige Killer dürfen schließlich auch simultan zu zweit auf Terminatorjagd gehen, wobei sich Armes Schießstand mit sanft scrollender Endzeitgrafik und großen Sprites, die teilweise aber nicht so doll animiert sind, präsentiert. Dazu gesellen sich eher magere FX und nerviges Gedudel, obwohl die Packung digitalisierte Originalsprach-aufnahmen aus dem Film verspricht.

Dennoch ist das Game nicht halb so schlecht, wie sich das



## T2 - THE ARCADE GAME

(VIRGIN/ACCLAIM)

3D-SCHIESS-STAND

65%

„TERMINIEREND“



GRAFIK	71%
ANIMATION	63%
MUSIK	51%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	63%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Für ihr zweites Vollpreisspiel nach „Micro Machines“ haben uns die Billigheimer von Codemasters ein Plattform-Abenteuer im Stil von „Mario“ versprochen – geliefert haben sie bloß einen lahmen Aufuß...



...der zudem stark nach der bekannten Budgetkost schmeckt. Dabei ist die Story ja noch recht lieb: Um seinen Mitbürgern die Existenz des Planeten Erde zu beweisen, will Raumpilot Cosmic hinfliegen und ein paar Schnappschüsse zurückbringen. Aber wie stellt man das an, ohne Raumschiff, Fotoapparat und Geld?!



Na, indem man in 15 Spielabschnitten erst mal alles aufsammelt, was nicht niet- und nagelfest oder ein Feind ist. Cosmic rennt und hüpfet durch die horizontal scrollenden Plattformlandschaften, wo ihn massenhaft stumpfsinnige Monster erwarten. Da deren Berührung sofort mit dem Verlust eines der vier Heldenleben geahndet wird, ist verstärktes Aufkauen der in Extraleben umtauschbaren Bonbons anzuraten. Diesem Arcadeabschnitt folgt eine Adventureeinlage, bei der mit Hilfe

der Verben am unteren Bildrand ein paar Gespräche geführt und ein paar Gegenstände eingesammelt werden können. Nach diesem Strickmuster geht's immer weiter, wobei Cosmic zwischen den Abenteuerabteilungen via Teleporter wechseln und bereits gemeisterte Plattformlevels

ohne weiteres überspringen darf. Außerdem gibt's ein Spiel im Spiel, das aus einer von oben gezeigten Tortenschlacht für zwei Teilnehmer besteht.

Leider sind das einzig Kosmische am Spacehead das ruckfreie Parallax-Scrolling und die gelungene Steuerung. Die pri-

mitiv animierte Grafik, die nervige Musik und vor allem das höchst stupide Gameplay bewegen sich dagegen eher auf sehr irdischem PD-Niveau. Da bleibt die Erde vielleicht doch besser unentdeckt... (md)

## COSMIC SPACEHEAD

(CODEMASTERS)

PLATTFORM-ADVENTURE

45%

„ZUM WEGHÜPFEN“



GRAFIK	59%
ANIMATION	41%
MUSIK	33%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	44%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT





# So ein Hundeleben!



2 00028460



3 00024690



2 00003400



2 00000090

“Das Wunderhündchen entpuppt sich als tolle Umsetzung des Mega-CD-Spiels. Insbesondere Jump 'n' Run-Fans werden begeistert sein.“

**Amiga Games 83%**

“hohen Technik-Standard mit feinstem Parallax-Scrolling in alle Himmelsrichtungen, schön bunt gezeichneten Hintergründen und witzigen Animationen der Sprites.“

**Amiga Joker**

*Ist das ein Hundeleben, oder was?  
Es kommt nur auf die Einstellung an!*

Reise durch die Galaxie, wo das Unerwartete alltäglich ist. Finde und besiege den wahnsinnigen General von Ruffbone und seine bössartigen Pitbulls auf Deinem Heimatplaneten K9.

Die ultimative Herausforderung für jeden straßenerfahrenen Welpen



Hotline: Mo.-Fr. 15h - 18h Uhr  
BBS Nr.: 06107-930-222



**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Bomico Entertainment Software - Am Südpark 12  
Postfach 12 21 - 65451 Kelsterbach

die power von





# Alte Games, neu für den

# A1200

Vier Wochen hat der Monat – und für jede davon können wir Euch heute ein erstklassiges Amigagame anbieten, das jetzt in einer speziellen Version für Commos Jüngsten herausgekommen ist!

## PINBALL FANTASIES

Für den einmaligen Einwurf von 79 Märkern rückt 21st Century hier vier verschiedene Flipper heraus, von denen jeder sein Geld wert ist. Bloß eine ruhige Kugel kann man dabei nicht schieben, denn das äußerst realistische Rollverhalten des Balles und die ausgetüftelte Anordnung der Bumper, Schikanen etc. verlan-

gen volle Konzentration und schnelle Reaktionen. Insofern hat sich gegenüber den Standardphantasien also nichts geändert, dafür wartet die AGA-Version mit 256 Farben und optionaler HD-Installation auf. Der Zuwachs an Farbe und Komfort machte nun vier statt drei Disks erforderlich und wird mit **84 Prozent** belohnt.



## SOCCER KID

Der kleine Fußballkünstler dribbelt durch die Kombination eines liebevoll gemachten Jump & Runs mit der wichtigsten Nebensache der Welt. In insgesamt fünf horizontal scrollenden Plattformländern muß er die Einzelteile des von unsportlichen Aliens zerbröselten Weltcups wiederfinden. Wenn der Kleine nicht gerade Extras aufklaubt, kickt er seine

Widersacher einfach mit dem Ball um... Hat man die Steuerung erst voll im Griff, macht die originelle Hüpferei jede Menge Spaß – die fünf Disks der 1200er-Version kosten 79 Bälle, sind auf Harddisk installierbar und enthalten vielleicht ein paar Tropfen mehr Farbe. Das Endergebnis lautet daher: **85 Prozent**.



## THE CHAOS ENGINE

Die berühmten Bitmap Brothers haben hier eine Art „Super-Gauntlet“ vorgelegt, das in alle Richtungen scrollt und auch einige Rolli-Elemente vorweisen kann. In den vier von oben gezeigten Levels wimmelt es von lästigen Gegnern, versteckten Hintertürchen und kleinen Knobeleyen – da hilft nur schneller schießen!

Weder das ausgetüftelte Gamedesign noch die stimmige Präsentation haben sich merklich verändert, auch die Paßwörter sind im Preis von 69 Schrauben immer noch mit drin. Folglich sind auch wir bei unserer Meinung geblieben: Die Chaosmaschine ist ein Hit und verdient ihre **85 Prozent**.



## BURNTIME

Wer das abenteuerlich-düstere Endzeitszenario von Max Design am A1200 bereisen will, muß dafür erst mal 99 Travellerschecks einreichen. Dafür darf er dann in der aus der Geierperspektive gezeigten, höchst unwirtlichen postatomaren Welt nach Herzenslust überleben und mit Hilfe der angeworbenen Mitstreiter sowie

einer scrollbaren Landkarte sein eigenes Imperium aufbauen. Die Grafik ist ebenso schön wie praktisch gestaltet und sieht dank ihrer 256 Farben jetzt noch um eine Nuance hübscher aus. Ansonsten war an dem komplexen Game eh kaum etwas zu verbessern, also bleibt's wieder bei **86 Prozent**. (ms)





XVII. Olympische  
Winterspiele,  
Lillehammer,  
Norwegen

# W i n t e r OLYMPICS

# Dabei sein ist alles!

Sie können jetzt dabei sein! Entweder in Ihrem  
Wohnzimmer – mit WINTER OLYMPICS – oder live!

Gewinnen Sie eine Reise\* zu den  
XVII. Olympischen Winterspielen  
mit



für

2 Personen

19. bis 24. Februar 1994



So können Sie teilnehmen:

Schreiben Sie eine Postkarte, oder nutzen Sie die  
Teilnahmekarten im Handel, und nennen Sie uns die drei  
oben abgebildeten Wintersport-Disziplinen, in denen Sie  
neben sieben weiteren Olympischen Höhepunkten in  
WINTER OLYMPICS um die Gold-Medaille wetteifern  
können. Schicken Sie die Karte an: Selling Points GmbH,  
Kennwort: U.S. Gold, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh.  
Einsendeschluß ist der 15. Januar 1994.

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden Einsendungen ausgelost. Es genügt  
das Datum des Poststempels. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen  
Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden.  
Ausgeschlossen sind Mitarbeiter der Firmen Selling Points GmbH und U.S. Gold. Der Rechtsweg  
ist ausgeschlossen. Der Preis beinhaltet \*Flug; Transfer nach Oslo, Hotel ØIF Oslo, Transfer und  
Eintritt zu einer Veranstaltung sowie DM 800,- Taschengeld. Der Preis kann nicht in Bargeld  
gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.



WINTER OLYMPICS von U.S. Gold erscheint für die SEGA-Geräte Mega Drive,  
Master System, Game Gear sowie MS-DOS- und Amiga-Computer



**Die letzte Silvesterrakete ist gestartet und das erste Weihnachtsgeschenk (Omis Wollsocken) bereits umgetauscht – kurzum, es herrscht behagliche Ruhe im Land. Doch laßt Euch nicht einlullen, der Zustand dürfte nur von kurzer Dauer sein!**

So wie auch die friedlich stagnierenden Top Twenty wohl nur die Ruhe vor dem Sturm widerspiegeln: Schaut Euch einfach mal im Heft oder auch bei den Verkaufscharts um, und Ihr wißt, daß auch bei Euren Leserhits schon bald mit erdrutschartigen Verschiebungen zu rechnen ist! Das derzeitige Auf und Ab an der Spitze hat hingegen nicht allzuviel zu besagen, weil die ersten fünf Plätze momentan sehr eng beisammen liegen. Auch am unteren Ende der Skala sucht man wirklich frisches Blut (noch) nahezu vergebens – im Unterschied zu den zehn bestverkauften Programmen der letzten zwölf Monate, wo Virgins Kicker völlig zu Recht Fuß fassen konnte. Nicht umsonst fand Dino Dinis jungfräulicher Goalie unter den letztjährig

meistgewünschten Leser-Titeln („Die großen 10“) mittlerweile ebenfalls Aufnahme... Der Personal Hit Shit verabschiedet sich in dieser Ausgabe übrigens, denn mit Litho-Paul und Multi-Gabi haben nun alle Joker-Mitarbeiter ihren bestgehaßten Softmüll zum besten gegeben. Ab Februar stellen wir Euch statt dessen die aktuellen Lieblingsgames aller Kollegen vor, heute schon sind in den Special-Charts die feinsten Simulationen neueren Datums zu bewundern. Und natürlich wird diesen Januar nicht nur bewundert, sondern auch verlost! Da hätten wir nämlich:

**3 Joysticks  
(Scorpion Junior)**

**3 CDs  
(Turrican Soundtrack)**

Was Ihr tun müßt, um dabei zu sein? Na, einsenden! Wie, was? Etwa 'nen Hunni? Oder gar 'nen Tausi? Oder einen Anteilsschein an Fürstin Gloria? Nichts dergleichen, statt dessen erwarten wir bloß ein Postkartchen, auf dem Eure persönlichen Spiele-Favoriten vermerkt sind. Falls Euch eines der oben genannten Bethupferl (gemeint sind die Gewinne, nicht die Fürstin!) besonders gefällt, darf das ebenfalls notiert werden, geradezu unverzichtbar sind darüber hinaus Absender, Briefmarke und Adresse. Für den Briefsender und die Abmarke seid Ihr ganz allein verantwortlich, wir stellen Euch aber völlig gratis die Anschrift des Joker-Dungeons zur Verfügung, damit Ihr sie abtätowieren könnt:

**Joker Verlag  
„Up & Down“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn**

Tja, bliebe dann bloß noch zu erwähnen, daß wir uns auch vom frostigsten Alpenföhn nicht werden abhalten lassen, all die vielen tiefgefrorenen Karten aufzutauen und anschließend zu verheizen – Michael gönnt uns ja sonst nichts. Okay, zuvor zählen wir die Dinger noch aus, ziehen die glücklichen Gewinner und stricken aus den so filtrierte Infos teils das nächste Up & Down, teils die nächste Ruhmeshalle. Bis dahin: happy new year!

# Up & Down

## DIE BESTEN AKTUELLEN SIMULATIONEN



1.	DIE SIEDLER	91%
2.	ELITE II	91%
3.	1869 (A1200)	86%
4.	PINBALL DREAMS	86%
5.	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	85%
6.	GUNSHIP 2000	85%
7.	1869	85%
8.	CIVILIZATION	85%
9.	DER PATRIZIER	85%
10.	SIM ANT	85%

## DIE GROSSEN 10



1.	(1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.	37
2.	(3) INDIANA JONES IV	36
3.	(2) MONKEY ISLAND II	27
4.	(5) WING COMMANDER	15
5.	(4) EISHOCKEY MANAGER	14
6.	(8) MONKEY ISLAND	4
7.	(9) LOTUS III	4
8.	(7) MAD TV	3
9.	(-) GOAL!	3
10.	(6) PINBALL DREAMS	2

## TOP SELLER DES JAHRES



1.	(1) WING COMMANDER
2.	(2) HISTORYLINE
3.	(6) LEMMINGS 2
4.	(3) INDIANA JONES IV
5.	(5) EISHOCKEY MANAGER
6.	(8) STREETFIGHTER 2
7.	(4) PINBALL FANTASIES
8.	(10) SENSIBLE SOCCER 92/93
9.	(7) DER PATRIZIER
10.	(-) GOAL!



# PERSONAL HIT SHIT

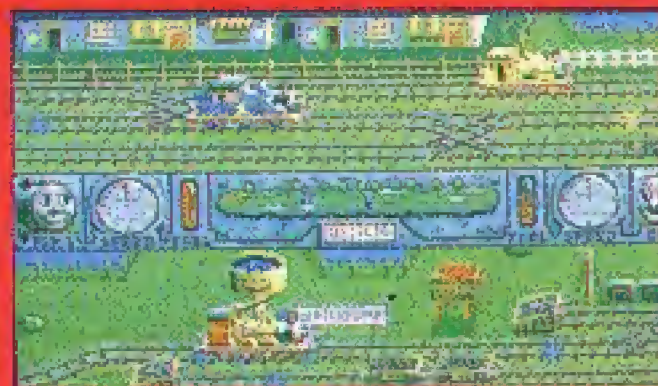
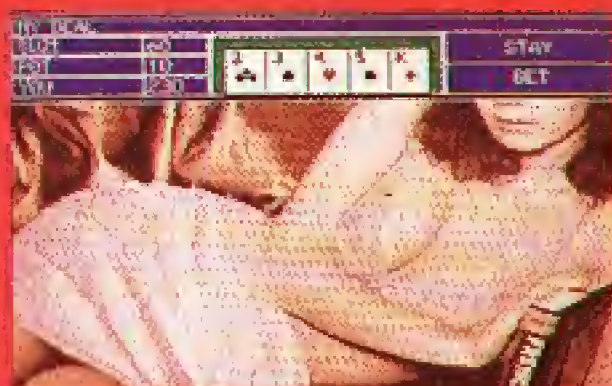
## Multi-Gabi

1. STRIP POKER (ALLE)
2. LINKS
3. COMBO RACER
4. ZOMBI
5. YOLANDA



## Litho-Paul

1. THOMAS'S BIG RACE
2. CYBERPUNKS
3. HUCKLEBERRY HOUND
4. DEEP CORE
5. WHEN TWO WORLDS WAR



## TOP TWENTY



1. (3) INDIANA JONES IV
2. (5) WING COMMANDER
3. (8) GOAL!
4. (1) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
5. (2) EISHOCKEY MANAGER
6. (6) CIVILIZATION
7. (4) MONKEY ISLAND II
8. (12) SYNDICATE
9. (17) SENSIBLE SOCCER
10. (7) MAD TV
11. (9) LEMMINGS 2
12. (15) PINBALL FANTASIES
13. (14) DUNE 2
14. (11) HISTORYLINE
15. (18) BURNTIME
16. (19) BATTLE ISLE
17. (-) FLASHBACK
18. (-) GUNSHIP 2000
19. (16) DESERT STRIKE
20. (-) LIONHEART

## TOP SELLER



1. (-) ELITE II
2. (13) WING COMMANDER
3. (-) BURNTIME
4. (-) ALIEN 3
5. (-) ELYSIUM
6. (-) HIRED GUNS
7. (3) SYNDICATE
8. (-) URIDIUM 2
9. (10) GUNSHIP 2000
10. (6) FLASHBACK
11. (2) DOGFIGHT
12. (-) PRIME MOVER
13. (-) THEATRE OF DEATH
14. (-) SPACE HULK
15. (7) DUNE 2
16. (-) DONK!
17. (19) DER PATRIZIER
18. (14) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
19. (-) WHEN TWO WORLDS WAR
20. (-) BEASTLORD





**Heute beendet Dr. Freak sein Interview mit Richard Holmes von Black Legend, dem Label, das nur Spiele von Ex-Szenemitgliedern veröffentlicht. Und dann wird noch ein bißchen über die allgemeine Presse gelästert...**

**?:** Richard, das letzte Mal hast du uns verraten, daß ihr keine Angst vor Cracks habt, obwohl eure Spiele ohne Kopierschutz auskommen. Wie ist es denn überhaupt um dein Verhältnis zum Cracken bestellt?

**RH:** Ich verstehe durchaus diesen coolen Touch von Seeräuberromantik, den die Sache für viele hat – es ist wohl so ähnlich, wie „Pirates!“ zu spielen. Es macht halt Spaß, und man bekommt gar nicht so richtig mit, daß man tatsächlich etwas Illegales macht. Trotzdem finde ich's gut, wenn die Leute damit aufhören würden, weil der Amiga nur so auch in Zukunft eine Chance gegen all die Konsolen von Nintendo und Sega hat.

**?:** Nachdem moralische Appelle da aber erfahrungsgemäß meist nicht viel nützen, was würdest du vorschlagen, um die Jungs von den Raubkopien wegzuholen?

**RH:** Sie sollten lieber Demos oder Spiele programmieren, da kann man sein Geltungsbedürfnis auch wunderbar ausleben! Und Kontakt findet man dabei ebenfalls mehr als genug; ich selbst habe z.B. über die Demoszene gute Freunde in rund 20 Ländern gewonnen, wovon mich die meisten bis heute besuchen.

**?:** Black Legend beschäftigt ja nun in erster Linie Leute, die aus der Demoszene kommen, von anderen Companies wird aber immer wieder behauptet, daß sie größtenteils aus ehemaligen Illegalen bestehen. Kannst du das aus eigener Erfahrung bestätigen?

**RH:** Eigentlich weniger, obwohl ich

weiß, daß der berühmte Cracker N.O.M.A.D. heute in einem sehr bekannten Softwarehaus sitzt. Außerdem hat mir mal ein britischer Journalist erzählt, daß Vertreter von zwei großen englischen Firmen bei einem Bier freiwillig zugaben, daß die meisten ihrer Mitarbeiter eine dunkle Vergangenheit hätten.

**?:** Und welche Motive stecken hinter dieser Verbrüderung mit dem Ex-Feind?

**RH:** Nun ja, wer crackt, kennt sich zwangsläufig sehr gut mit dem Amiga aus! Dazu hat er in der Regel schon Hunderte von Spielen gesehen und verfügt über einen entsprechend großen Erfahrungsschatz. Ganz ähnlich verhält es sich aber auch mit der Demoszene, in der ein ungeheures technologisches Potential steckt. Selbst auf Konsolen entstehen mit Hilfe der sogenannten Magicoms bereits die ersten Demos – und das ist nicht nur toll, sondern eben auch vollkommen legal!

**?:** Schönes Schlußwort! Richard, man bedankt sich herzlich für das aufschlußreiche Gespräch.

Nach dem Brancheninsider nun zu ein paar weniger gut Informierten. Zuletzt ließ sich ja kaum eine Zeitschrift das Thema Computer entgehen, egal, ob sie sonst über das Fernsehprogramm oder die Strömungen des Zeitgeists berichtet. So brachte ein bekanntes Hamburger Nachrichtenmagazin den Cyber-Sex auf den Titel – und wärmte dann im Innenteil viel kalten Kaffee auf. Während die psychosozialen Hintergründe der angeblich schon mächtig vorangeschrittenen Entwicklung zum virtuellen Wohn-

zimmersex feinsinnig diskutiert wurden, handelte man die technische Seite ziemlich blauäugig ab. Da hätten die Autoren vorher doch besser das Interview gelesen, das William Gibson „Deutschlands Trendmagazin“ mit dem österreichischen Namen gewährte: Der SF-Altmeister, der mit seinem Roman *Neuromancer* bereits 1986 die theoretischen Grundlagen für die aktuellen „Reportagen aus der unmittelbar bevorstehenden Zukunft“ gelegt und die einschlägigen Fachbegriffe dazu gleich mitgeliefert hatte, beurteilt die Situation viel kritischer. Im Unterschied zu den meisten anderen, die sich über das Thema auslassen, hat er sich nämlich schon mit den konkreten mechanischen Problemen sogenannter taktiler Feedbacksysteme beschäftigt. Und die sind im wahrsten Sinn des Wortes ziemlich haarig...

Tja, und in einer auf Movies spezialisierten TV-Zeitschrift wurden in einem Aufwasch Pornos, Nazis und Gewalt im Zusammenhang mit Computerspielen diskutiert. Die dabei aufgestellte Behauptung, viele, viele Zocker hätten Nazi-Soft im Regal, ist natürlich purer Humbug – die „rechten“ Mailboxen sind leider Realität. Realität ist aber gottlob auch, daß sich die klassische Hacker- und Crackerszene von deren Treiben vollkommen abgeschottet! Und es ist doch schön zu wissen, daß sich die große Mehrheit eben stärker für gute Software als für schlechte Politik interessiert, oder? Meint jedenfalls Euer

**DR. FREAK**



# Der JOKER

## unter den Konsolen-Mags



**MEGABLAST**  
**MEGABLAST**  
**MEGABLAST**

**JOKER VERLAG**

**MEGABLAST**

**DIE BESTEN KONSOLEN UND VIDEOGAMES FÜR ALLE KONSOLEN UND HANDHELDS!**

**MEGA-INFORMATIV! MASSIG TESTS KEINE WERBUNG IM REDAKTIONELLEN TEIL**

**HYPER-UMFASSEND! UBER 35 JOYPADS & STICKS AM PRÜFSTAND**

**GIGA-INTERESSANT! ATARI JAGUAR VL. 3DO**

**MEGABLAST NR. 1/94**  
8,50 DM/68,- Pf.  
8,50 Pf./8,50 ME  
8,000 Lit

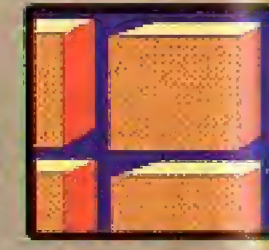
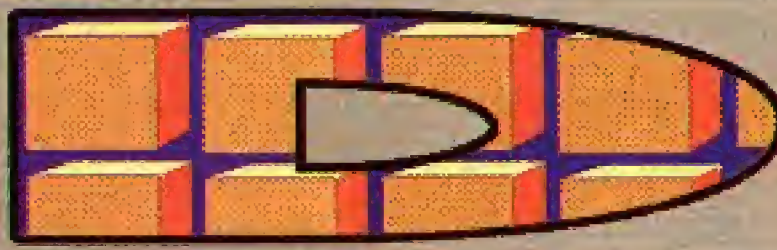
**ALLE AKTUELLEN TOP-MODULE IN EINEM HEFT**

**WIP VOM FENSTER!**  
LOSUNGSHILFEN SATI  
DOPPELSTREICH  
WITZIGER

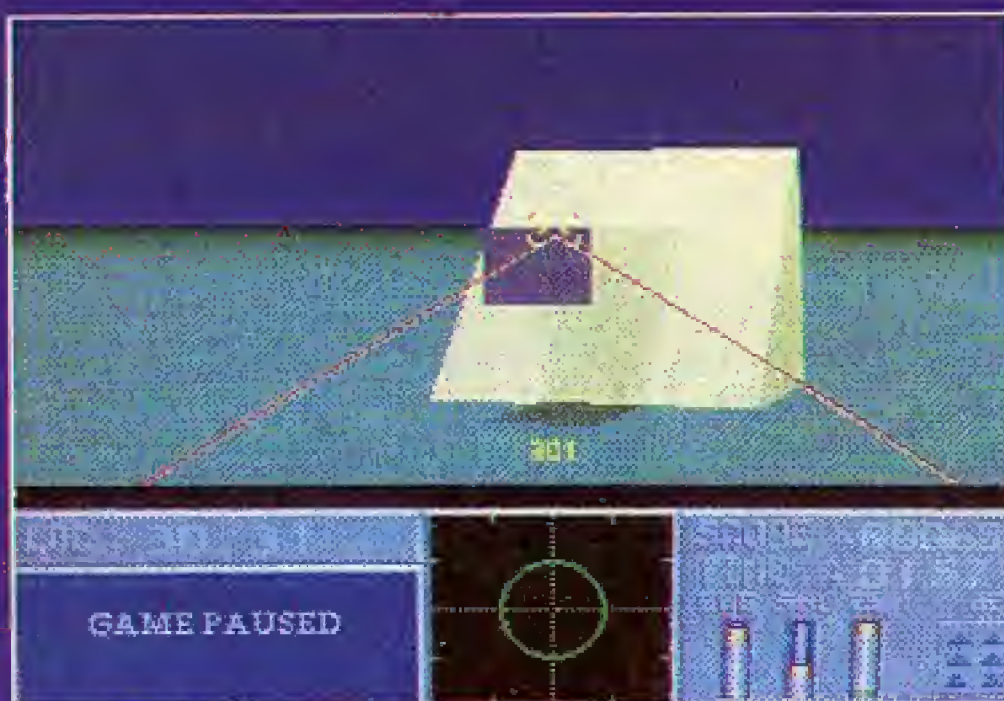


**Die ganz neue Ausgabe**  
**JETZT AM KIOSK!**

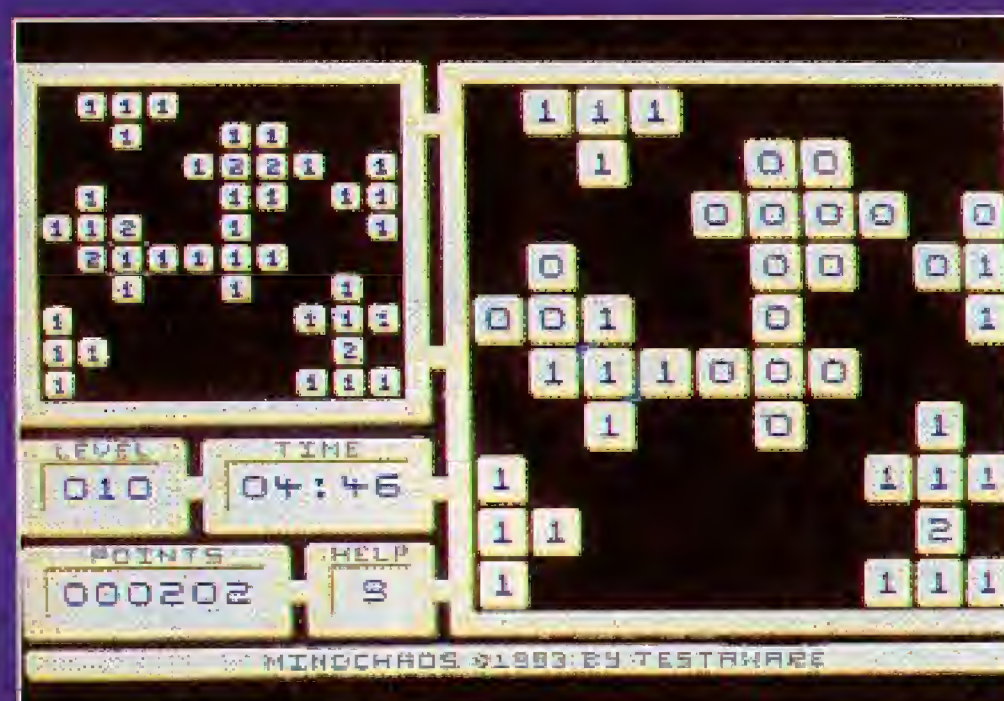




Action bei den 64er-Azteken: Aztec Challenge



Die Vektorknallerei: Nebula



Knobeln nach Zahlen: Mind Chaos

Das neue PD-Jahr wollen wir mit einem Blick in die „Spielekiste“ einläuten, schließlich liegt unser letzter Besuch beim Berliner Anbieter Willi Hillenbrand schon wieder ganze vier Ausgaben zurück. Dabei ist gerade seine Serie für uns Zocker besonders ergiebig!

Wir steigen mit der Spielekiste 305 ein, wo die Bignonia-Truppe wieder mit der gelungenen Konvertierung eines alten C64-Klassikers aufwartet – nach „Donkey Kong“ und „Pharao's Curse“ ist nun die Aztec Challenge dran. Im Prinzip handelt es sich hier um eine Sammlung aus sieben kleinen Actiongames: Zunächst rennt man in 3D auf eine Pyramide zu und hüpf über seitlich anliegende Speere, dann gilt es, Felsgeröll auszuweichen, anschließend folgen u.a. der Lauf durch Katakomben und Schwimmübungen im Piranha-See. Sonderlich komplex ist das Azteken-Drama zwar nicht, dafür aber abwechslungsreich und musikalisch höchst dramatisch unterlegt. Für Brotkasten-Freaks und andere Nostalgiker also ein klares Muß!

Genau eine Disk weiter, auf der Spielekiste 306, finden Aktionisten die nächste Herausforderung: Nebula ist eine super-sasante 3D-Vektorknallerei im Stil von „Stellar 7“. Man düst per Luftgleiter über die Oberfläche des fernen Planeten Uropa und ballert auf feindliche Gefährte, Flakanlagen und Basisstationen. Dabei legen die Feindraumer eine erstaunliche Beweglichkeit und Intelligenz an den Tag, wenn es darum geht, das Schutzschild des Spielers durch Rammen und Laserbeschuß zu schwächen. Zudem hat man auf seinen Spritvorrat und den Radar-scanner für Ziele in der näheren Umgebung zu achten, da bleibt

kaum die Zeit, um die flotte Polygongrafik gebührend zu bestaunen. Die Spielbarkeit ist grandios, die Sound-FX sind knackig – Raumpilot, was willst du mehr?

Mit der Spielekiste 312 und dem darauf herrschenden Mind Chaos treten nun endlich auch die Hirnwindungen in Aktion. Das Spielareal besteht hier aus 10 x 10 teils leeren, teils mit Steinchen besetzten Feldern. Jeder dieser Steine trägt eine Ziffer zwischen null und neun, wobei die Werte nun so abgeändert werden müssen, daß sie der Mustervorgabe am linken Bildrand entsprechen. Mit jedem Klick ändert sich die Wertigkeit eines Steins und die seiner unmittelbaren Nachbarn – bei komplexen Konstellationen kommt da der Kopf ganz schön ins Rauchen! Augen und Ohren werden indessen von der bescheidenen Präsentation kaum beansprucht, die Steuerung geht aber voll in Ordnung. Wer das Spielprinzip schon in seinen zahllosen Vollpreis-Varianten (da ging's meist um Farben statt Zahlen) mochte, wird von dieser PD-Version jedenfalls begeistert sein.

Begeistert waren wir in der letzten PD-Box auch von „Battle Cars“; auf der Spielekiste 314 wartet mit Battle Cars II bereits die Fortsetzung. Verständlicherweise hat sich in den letzten vier Wochen nicht allzuviel geändert: Nach wie vor düst man per PKW durch 3D-Vektorstädte und versucht, den ebenfalls motorisierten





Gegner durch Beschuß auszubremsten. Die Steuerung des Kontrahenten übernimmt auf Wunsch der Rechner, mehr Spaß macht's freilich, wenn man per Nullmodem gegen den Kumpel am zweiten Amiga rast. Die Neuerungen sind dabei vorrangig optischer Natur, denn das Gelände ist nun wesentlich detailreicher gestaltet, und statt ehemals nur einer gibt es jetzt vier Strecken. Warum also nicht mal eben drei bis zehn Runden drehen?

Was hatten wir bis jetzt noch nicht? Na, einen Plattformausflug! Der wartet auf der **Spielekiste 346**, wo der Sonnenanbeter **Georg Glaxo** in Badehosen über den Strand hüpfet, während es Fische, Krebse, Hunde, Bälle und allerlei andere Widrigkeiten auf seinen Kraftvorrat abgesehen haben. Georg erwehrt sich seiner nackten Haut mit einem Luftgewehr und sammelt Strand- bzw. Bonusgut: alles wie im Genre üblich. Für PD-Verhältnisse ganz und gar unüblich ist hingegen die famose Technik: Das Scrolling von rechts nach links läßt jeden Weichspüler erblassen, die großen Sprites degradieren Rambo zum Zwerg, und die Hintergründe sind so schön und bunt, daß sie gleich zwei Disks beanspruchen! Trotz der sommerlichen Thematik ist dieses Spiel also auch im Winter zu empfehlen.

Zum gemächlichen Ausklang öffnen wir noch die **Spielekiste 347** mit der „Columns“-Version **Squigs**. Wie gewohnt trudeln hier Stäbchen aus drei verschiedenfarbigen Blöcken einen Becher hinab; die Farben sollen während des Falls so rotiert werden, daß sich mit den bereits vorhandenen Farbblöcken identische Dreiergruppchen bilden. Egal, ob diese nun horizontal, vertikal oder

diagonal liegen, sie lösen sich in Luft auf, und die darüber liegenden Gruppierungen rutschen nach. Neben dem üblichen Sologame sind ein Duo- sowie ein witziger Rettungsmodus enthalten, bei dem es darum geht, unter Zeitdruck einen bestimmten Stein aus einer Gruppe herauszulösen. Grafik und Sound gehen in Ordnung, der Schwierigkeitsgrad ist variabel, und das Spielprinzip der Actionknobelei macht immer noch Laune.

Ganz zum Schluß noch ein praktisches neues Tool: **Kick-switch**. Ähnlich wie das bekannte „Relokick“ installiert das Progi auf jedem Kick 2.0-Amiga (also z.B. A500 Plus, A600 oder A1200) das alte Betriebssystem Kickstart 1.3. Es ist dabei jedoch deutlich kompatibler und macht viele ältere Games (etwa „Elvira 2“) lauffähig, die sonst vor allem am 1200er ihren Dienst versagen. Beziehen könnt Ihr das praktische Werkzeug dort, wo's auch die Spielekiste gibt:

**Gabriele von Thienen**  
Postfach 100648  
10585 Berlin  
Tel.: 030/322 63 68

Zu löhnen sind je nach Bestellmenge zwischen 2,50 und 5,- DM, dazu kommen Porto-kosten in Höhe von 7,- bis 12,- Markern. Die vorgestellten Programme laufen übrigens auf allen Amigas ab 1 MB. Und noch eine gute Nachricht für Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks: Die Spielekisten 1 bis 355 sind ab sofort gesammelt auf einer **CD-Compilation** erhältlich – nähere Infos hierzu bei:

**Willi Hillenbrand**  
Bismarckstr. 64  
13585 Berlin  
Tel.: 030/333 54 25



Hetzt die Gleiter: Battle Cars II



Abenteuer am Plattformstrand: Georg Glaxo



Das Farb-Puzzle: Squigs





# uhmeshalle

## Up & Down

Eure derzeitigen Favoriten habt Ihr uns genannt, also müssen wir wohl oder übel die derzeitigen Gewinne rausrücken. Die rasende Ninja-Ameise Zool (für A1200) begleitet *Petra Rössel, Hamburg*. Mit Nigel Mansell (für A1200) ringt um den Formel-1-Sieg *Helmut Kienzle, Hamburg*. Mit Premier Manager 2 beginnt sportlich das neue Jahr *Wilke Briese, Leer*.

## Stromausfall

Mit der Futuro-Strategie Space Hulk beglücken wir *Matthias Fieder, Bremen*. Und mit dem Seeschlacht-Simulator Man O'War bastelt seine Flotten *Lars Hempfling, Naila*.

## Kicker Cup

Sieben Fragen – sieben Preise, voilà: Sim Life für A1200 kicken wir rüber zu *Ulf Seemann, Ganderkesee*. Im wärmenden Joker-Shirt überstehen den kalten Rest-Winter quietschvergnügt *Dariusz Felski, Wilhelmshaven*. *Dirk Becker, Hamburg*. *Matthias Klein, Essen*. Beim Anblick eines Joker-Sammelordners wird ganz warm ums Herz *Andy Schüler, Duisburg*. *Simon Hopp, Eichenau*. *Markus Loch, Idar-Oberstein*.

## Die Backstage-Show

Wer auf unsere Frage nach dem legendären Hamburger Musikclub, in dem die Beatles zu Beginn ihrer Karriere aufgetreten sind, mit „Star Club“

geantwortet hat, darf jetzt mit vor Spannung ganz roten Ohren weiterlesen! Überall und jederzeit Musik hören können mit einem Walkman

*Jan Knopf, Weil am Rhein*. *Nina Ehrlinger, Heidenheim*. *Hildegard Bröde, Zweibrücken*. Über einen Radiorecorder sind hocherfreut

*Werner Benzing, Wennigsen*. *Dominik Baumann, Zweibrücken*.

*André Pannavitz, Düsseldorf*. Je ein Basic Instinct-Video schicken wir an

*Christian Thiel, Friedberg*. *Nils Krüger, Reichartshausen*. *Markus Müller, Wiesbaden*. *Sascha Diehl, Birstadt*.

*M. Lehmann, Hövelhof*. Nochmals Videos, und zwar von Boomerang, gibt's für *Sven Meurer, Leipzig*.

*Thomas Möller, Gera*. *Robert Pfeiffer, Leutenbach*. *Edgar Siewert, Bremen*.

Je eine Ace of Base-CD bekommen

*Daniel Höhn, Berlin*. *Felix Weinreuter, Freiberg*. *Frank Persson, Söhlde*.

Je eine Sammler-Telefonkarte erhalten

*Stefan Lang, Frankfurt*. *Bernd Gajewski, Bochum*. *Thorsten Strack, Essen*.

Die Rapper-Baseballkappen passen wie angegossen

*Patrick Jüptner, Stolberg*. *Marc-René Ebach, Lünen*. *Martin Deisbach, Hilchenbach*.

Mit einer CD-Uhr immer auf der Höhe der Zeit sind

*Jascha Buder, Neuwied*. *Oliver Timm, Horst*. *Thomas Muggendobler, Vils-hofen*.

*Reimund Kreidler, Niedereschach*.

*Daniel Grubmiller, Burladingen*.

Einen schicken Schlüsselanhänger können sicher immer gut gebrauchen

*Sebastian Müller, Hasenkrug*. *Peter Lenz, Wuppertal*.

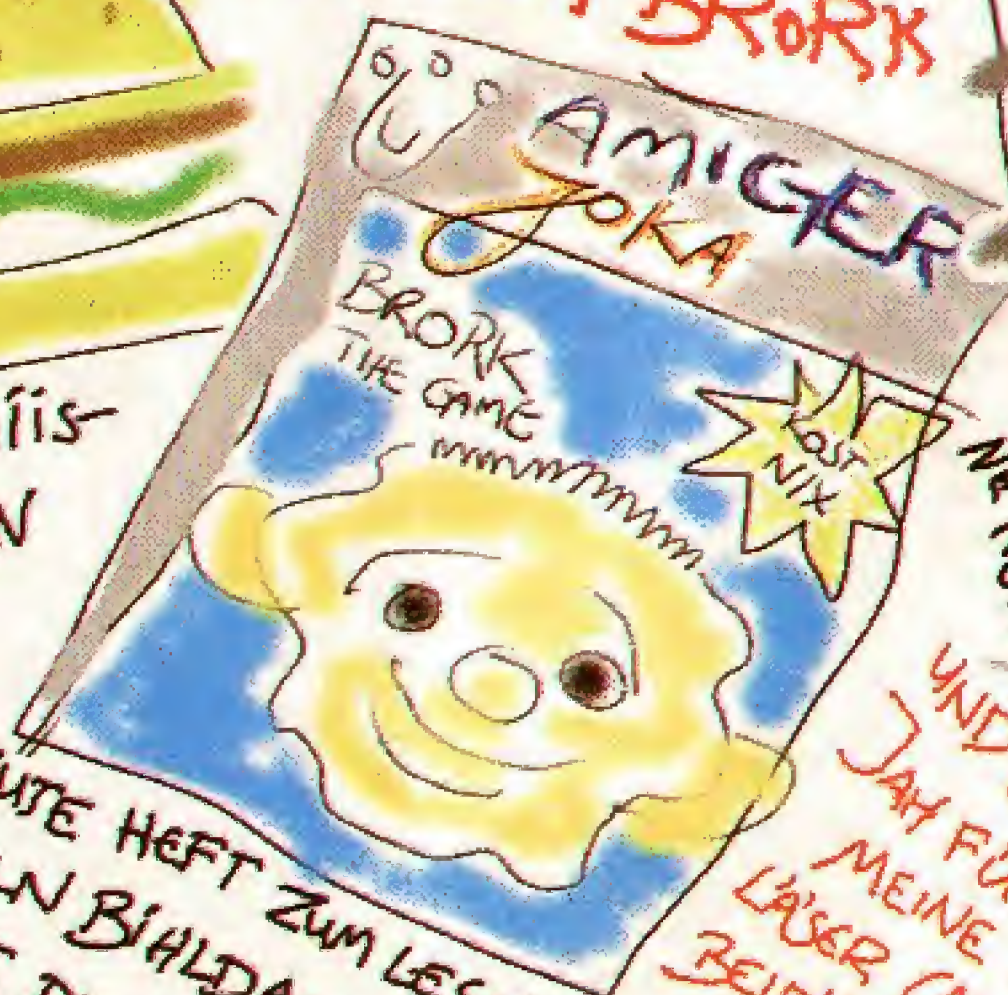
*Stephanie Kanter, Dortmund*.

Allen Gewinnern ein frohgemutes Hipphippurra, viel Spaß mit den Preisen!

WAS ICH MIR IM NOIN JAH  
WÜNSCH VON  
BRORK



VIELA GUTE TSCHÜSS-  
BORGZA ZUM ESN



VOLL GUTE HEFT ZUM LESN  
MIT VELN BILDAN  
UND BUNT, DIE VON  
MIR HANDLUN



Ne Nole  
UND EIN SCHÖNES  
JAH FÜR ALLE  
MEINE FANS &  
LÄSER (ALLE  
BEIDN)



Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat!

# i insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen  
Gewerbenachweis  
3 Ausgaben  
gratis!

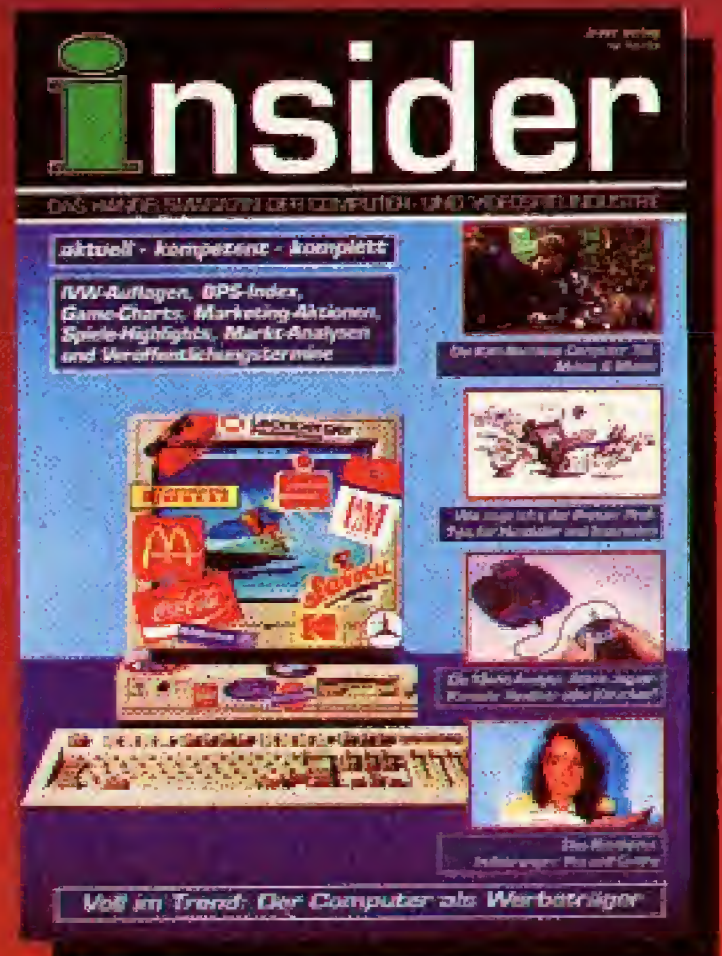
Nur im  
ABO  
erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **i insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn



## i insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **i insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

per Vorkasse:  
Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch:  
Überweisung auf Postgirokonto:  
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80 ☐

Name / Vorname \_\_\_\_\_

Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort \_\_\_\_\_

Datum / 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **i insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abwendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift \_\_\_\_\_



# DEMO Galerie

Neujahr hin, neue Spiele her, zwei Ausgaben hintereinander konnten wir Euch die Demo Galerie einfach nicht vorenthalten! Hier sind sie also, die schönsten Screen-Shows zum Ausklang des alten bzw. Einstand des neuen Jahres...



## PARADIGMA

Die Demologen von Complex jagen den Betrachter erstmal durch einen sternenförmigen Tunnel, bevor sie ihm ihren handgeschnitzten Titel mit einigen Infos vorstellen. Untermalt von stimmungsvoller Digi-Musik, dreht sich sodann ein in Echtzeit berechneter Würfel auf dem Schirm, dessen Seiten noch jeweils mit sich gleichfalls drehenden Pyramiden verziert sind. Zur Halbzeit wartet

eine rasante Fahrt durch eine 3D-Vektorlandschaft, daraufhin blendet sich eine schicke Drachen-Grafik ein, gefolgt von einer Dot-Landschaft mit neuen Infos und einem weiteren Bild – diesmal darf die „Transarctica“-Lok im Eis bestaunt werden. Das Ende läutet schließlich der gemächliche Tanz eines blauen Würfels ein; alles in allem also ein recht abwechslungsreiches Spektakel.



## DEMON'S RAGE

Bei Nerve Axis steht der eigene Name im Vordergrund, jedenfalls wird er gleich zweimal eingeblendet, ehe eine nette Lady den Demo-Titel präsentiert. Von fetzigem Sound unterlegt geben sich anschließend diverse Effekte die Klinke in die Hand: Fraktale ergießen ihre Farben über den Screen, ein Würfel dreht sich in einem Diamanten, und ein Rutsch durch den Dot-Tunnel gehört in Demo-Kreisen ja ohnehin

schon zum guten Ton. Danach sind ein paar Infos fällig, die von einer schwebenden Vektor-Platte im 3D-Tunnel überlagert werden. Der Dämon aus dem Titel schaut auch noch kurz herein, wird aber bald von wild kreisenden Würfeln verdrängt, die wiederum einer Landschaftsgrafik weichen müssen. Eine ellenlange Scrollschrift mit Nachrichten bildet dann das Schlußlicht der mehrminütigen Show.





**LEMON**



## RINK A DINK

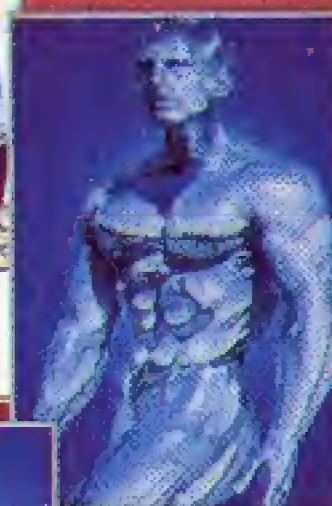
Akustisch wird man vom neuesten Lemon-Werk zur Einstimmung mit Techno-Klängen verwöhnt, während grafisch eine Szene vom Sklavenmarkt zu bewundern ist – erst wenn die Sklaven das Weite gesucht haben, hüpfen das Gruppenlogo und der Titel ins Bild. Nachdem nun vom Rechner farbenfrohe RGB-Plasmen effektiv über den Bildschirm gewallt wurden, bekommt man erste Infos serviert, die wiederum

von einer wogenden Digi-Welle weggespült werden. Danach steht ein Dämonen-Kopf auf der Matte, der in Echtzeit gedreht und gezoomt wird, aber später trotzdem weiteren Nachrichten Platz machen muß. Nachdem auch noch die Credits ihren Auftritt hatten, folgt ein wilder Ritt durch den Vektor-Tunnel, der sein Ende bei einer Scrollschrift mit Grüßen und Szenen-Infos findet.

## WONDERFUL ART OF HAJIME SORAYAMA

Um den Demo-Abend stillvoll ausklingen zu lassen, bietet sich diese kleine Diashow von Beyond Force förmlich an: Begleitet von atmosphärischen Japano-Klängen, erstrahlen hier digitalisierte Grafiken in hoher Auflösung; wie nicht anders zu erwarten, zeigen sie Motive des bekannten Airbrush-

Künstlers Hajime Sorayama. Auf den beiden Disketten verbergen sich dementsprechend jede Menge Pin-up-Girls, Robot-Ladies, verchromte Tiere und Fantasy-Gestalten; urteilt selbst, ob sie nach Eurem Geschmack sind – Bilder sagen ja bekanntlich mehr als tausend Bytes...



## POSTWENDEND..

... kommen die Demos zu Euch ins Haus, wenn Ihr Eure Bestellung an die jeweils nebenstehenden Adressen richtet. Zuerst solltet Ihr aber Euer Augenmerk richten, und zwar auf die Tabelle mit Infos über Nebensächlichkeiten wie die Anzahl der Disks, den Preis und ob Euer Amiga die Scheiben überhaupt verdauen kann. Alles klar? Na, denn: Bon Appetit! (rf)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Paradigma	allen Amigas ab 1 MB RAM	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Demon's Rage	allen Amigas ab 1 MB RAM	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Rink a Dink	allen Amigas ab 512 KB RAM	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Wonderful Art of Hajime Sorayama	allen Amigas ab 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 2 Disks	CC Soft & Hardware Peterstr. 2 55278 Uelversheim Tel.: 06249/2423











Ein paar hätten wir noch...



#### Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht - alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!!

Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag  
„Joker Shop“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müßt Ihr jeweils 8,50 DM anlegen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen; bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.



# MPEG

# VIDEO VON CD

# Special

Video ist schön, Zocken ist schön – wie schön muß dann erst Video am Computer sein? Soweit es das Amiga CD<sup>32</sup> betrifft, ist die schöne neue Multimedia-Welt fast schon Realität geworden!

Sperrige Laserdisks und kilometerlange VHS-Bänder sind passé, die digitale Zukunft gehört auch fernsehtechnisch der CD. Wer nämlich ein CD<sup>32</sup> samt MPEG-Modul besitzt, darf sich zukünftig nicht nur auf Spiele in Movie-Qualität freuen, er bekommt bald auch richtige Spielfilme auf Schillerscheiben geliefert!



Das MPEG-Modul

## WAS IST MPEG?

Jeder Film besteht bekanntlich aus der Abfolge einzelner Bilder, die sich nur geringfügig voneinander unterscheiden. Um nun einen ganzen Streifen in Pixels zu zerlegen und dann digital abzuspeichern, wären bei der hierzulande gebräuchlichen PAL-Norm (25 Bilder pro TV-Sekunde) enorme Datenmengen erforderlich – rund 1.500 Megabyte Speicherplatz würden pro Filmminute verbraten! Da aber selbst auf einer CD maximal 700 MB unterzubringen sind, mußte ein Verfahren gefunden werden, die Datenflut zu stauchen. Und genau so etwas haben die Leute von Matsushita, Sony, JVC und Philips mit der MPEG-Norm (Motion Picture Express Group) entwickelt.

Die neue Kompressionstechnik arbeitet mit einem Viertel der üblichen PAL-Auflösung, also 352 mal 288 Pixels, wobei das MPEG-Modul die fehlenden Bildpunkte nachberechnet. Eine Filmsekunde verschlingt damit nur noch 5 MB, was freilich immer noch zuviel ist – das CD<sup>32</sup> kann ja nur 300 KByte pro Sekunde von der CD auf den Screen übertragen, am PC übliche CD-ROM-Laufwerke schaffen

sogar bloß 150 KByte/s. Der Trick ist nun, daß auf den MPEG-Silberscheiben nur die rund 10 bis 50 KByte großen Unterschiede zwischen den einzelnen Bildern gespeichert sind, die dann einfach eingefügt werden! Nur bei abrupten Schnitten oder Bildwechseln wird eine komplette Grafik übertragen, so daß der gesamte Datenstrom bloß noch etwa 110 KByte pro Sekunde umfaßt.



Dragon's Lair



Das erste MPEG-Game: Dragon's Lair

## WAS KANN MPEG?

Für diese MPEG-Boards kann nun jeder Hard- und Softwarehersteller eine Lizenz erwerben: MPEG-gepackte CD-Movies laufen ja nicht bloß am Amiga CD<sup>32</sup>, sondern auch auf entsprechend ausgestatteten PCs oder etwa dem CD-I von Philips. Alles in allem bietet so eine Scheibe dann Platz für rund 74 Minuten Film oder Musikvideo. Den Anfang werden Kinoknüller

wie „Star Trek 1 – 6“, „Der Pate 1 – 3“ oder „Ein unmoralisches Angebot“ machen, pünktlich zum Verkaufsstart des MPEG-Moduls sollen sie die Welt für ca. 49,- DM pro Stück von der überlegenden Bildqualität des neuen Verfahrens überzeugen. Ja, auch der Verleih über Videotheken ist bereits in Planung.

MPEG-Spiele sind dagegen nicht von Natur aus systemübergreifend kompatibel, da jedoch die Ansteuerung der

spezifischen Hardware bei den kommenden Präsentationsorgien nur noch einen geringen Teil des Speicherplatzes ausmachen dürfte, bleibt zu hoffen, daß die Hersteller mitdenken und gleich verschiedene Versionen auf einer CD anbieten. Am CD<sup>32</sup> wird jedenfalls zunächst eine 1:1-Konvertierung des Laserdisk-Automaten „Dragon's Lair“ einen Vorgeschmack auf Bilder, Animationen und Sounds von bisher ungeahnter Güte geben.

## WER KANN MIT MPEG?

Fraglich bleibt, ob das rund 500 Mark teure MPEG-Modul auch am angekündigten CD-ROM für den A1200 Anschluß findet; bislang weiß das selbst Commodore nicht so genau. Toll wäre es jedenfalls, zumal sich ein Flop wie mit dem LDG-System hier nicht wiederholen wird – immerhin steht mit Sony/Paramount einer der weltgrößten Medienkonzerne hinter dem Standard der Zukunft! (rl)



Bald auf Video-CD: Spock & Co.







# KNOW



Obwohl die Nacht ihren Mantel der Dunkelheit schon lange geheimnisvoll über die Lichter der Großstadt gestülpt hat, sitze ich immer noch hier, einsam und verlassen, vor dem flimmerfreien Bild meines Computermontors. Nicht etwa, weil ich anlässlich des bevorstehenden Jahreswechsels über die wirklich wichtigen Dinge des Lebens nachgrübeln würde – nein, schlichtweg weil mir keine passende Einleitung einfällt...

## HILFE!! FRAGEN?!

Wie komm' ich an das Kupfer ran? Diese Weltall-bewegende Frage beschert Steve Viehweger, der in seiner **Millenium 2.2**-Mondbasis grübelnd im Kreis umhertrabt, Kopfschmerzen von intergalaktischem Ausmaß. Zwar hat unser kleiner Edison schon alles mögliche erfunden und erforscht (außer dem Mars und seiner Monde), nur leider völlig umsonst! Denn was nützen die schönsten Ideen, wenn man sie mangels Rohstoffen nicht Wirklichkeit werden lassen kann... Nichts schwereloser als das, werden jetzt die Oberschlaumeier unter Euch erwidern! Schwing Dich doch einfach mal in einen Grazer und hol Dir das schnöde Edelmetall. Schöne Idee, aber leider zum Scheitern verurteilt, denn weder auf Io (da soll's ja laut Anleitung sogar Überlebende geben!) noch sonst irgendwo gibt's eine passende Landestelle für Steves Vehikel, oder etwa doch? Langer Rede kurzes Kind – wer zeigt Steve, wo der Weltraumhau-degen das Kupfer holt?

Große Probleme mit seinem kleinen Ork hat Sebastian Wunderlich: Im dritten Level sitzt ganz rechts so ein alberner Vogel herum. Trotz Schweißausbrüchen, Übel-

keit und Erbrechen hat es Sebastian bislang nicht auf die Reihe gebracht, auch nur in die Nähe des niedlichen Piepmatzes zu gelangen. Wer hilft dem armen Ork auf seiner scheinbar aussichtslosen Vogeljagd?

Die kleinen Tücken des Lebens haben jetzt auch Jürgen Seidel, der in **Space Max** verzweifelt versucht, eine Raumstation aufzubauen, ein Bein gestellt. Denn wie das nun mal so ist auf'm Bau, entweder hat man viel Zeit, dafür jedoch zuwenig Geld, oder man hat jede Menge Kohle, zum Ausgleich dafür aber keine Zeit mehr. Wer erklärt dem armen Weltraumarchitekten, wie man mit beidem zu Rande kommt?

Und da hätten wir noch Nigels unerschrockene Mannen, die sich im 5. Level von **Eye of the Beholder 1** an einer Stelle im Südosten die Haxen in den leeren Bauch stehen: An besagtem Ort lassen sich zwar, wie in unserer Lösung beschrieben, die vielen Fallgruben über einen Teleporter und einen Hebel schließen, nur leider liegt der Teleporter, der in einen verborgenen Teil des Dungeons führen soll, hinter einer verschlos-

senen Tür. Auch der Umweg über Level 6 brachte nichts Neues: Eine zweite Tür verweigert hier den tapferen Kriegern den Zutritt.

Schon einen guten Vorsatz fürs neue Jahr gefaßt? Nein? Na, wie wär's dann mit jenem hier: Ich werde jeden Monat mindestens einen hilfesuchenden Zocker von seinen Qualen befreien! Also los, hinsetzen, hilfreiche Antwort verfassen, in ein Briefkuvert stopfen, unsere Adresse und Kennwort **Fragen** auf den Umschlag pinseln und ab die Post! Oder wollt Ihr etwa wegen Nichteinhaltung eines Vorsatzes ein Jahr auf der Strafbank verbringen? Auch für die Fragesteller hätte ich ein passendes Neujahrsversprechen: Ich werde immer ins Handbuch und den Know How-Index schauen, bevor ich mich in höchster Not an diese Seite wende oder mal vorbeiklingele, wenn es wieder heißt...

**HOTLINE  
JEDEN MITTWOCH  
VON 16.00 BIS 19.00  
UHR  
UNTER FOLGENDEN  
NUMMERN:  
089/4605822  
ODER  
089/463823**

## INHALT

### Gelöst:

Ambermoon

### Karten zu:

Ambermoon

### Tips und Cheats zu:

Alien Breed 2  
Anstoß  
Blob  
Captive  
Deep Core  
Dragonflight  
Jurassic Park  
Hired Guns  
Krusty's Fun House  
Waxworks  
Wizardry 6

### Freezer-Adressen zu:

Alien Breed 2  
Body Blows Galactic  
Micro Machines  
Uridium 2

Mußtet Ihr Eurem Geldbeutel nach dem allgemeinen Weihnachtswahn eine Zwangsdiät verordnen? Schlagt Ihr das Wort „Knete“ inzwischen im Fremdwörterlexikon nach? Dann wird's allerhöchste Zeit für eine kleine Finanzspritze! Alles, was Ihr dafür tun müßt, ist, Eure Cheats, Tips, Lösungen, Karten, Tricks, usw. schriftlich niederzulegen und den ganzen Kram mit Hyperlichtgeschwindigkeit (oder der Post) an unsere Adresse zu schicken. Bei Veröffentlichung Eurer Beiträge wollen bis zu 300 muntere Märker (je nach Aktualität und Umfang) Eure ausgemergelte Briefflasche wieder in Form bringen. Da wir Redakteure auch im neuen Jahr stark mit berufsbedingter Zehnfingerlähmung zu kämpfen haben werden, stehen wir auch weiterhin jeder Erleichterung (z.B. lange Beiträge auf Diskette im PC-ASCII-Format, schön gezeichnete Karten) wohlwollend gegenüber! Also hadert nicht mit Eurem Joker, und schickt, was Ihr habt, an folgende Adresse:

Joker Verlag  
Know How  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
Telefax: (089)460 49 77



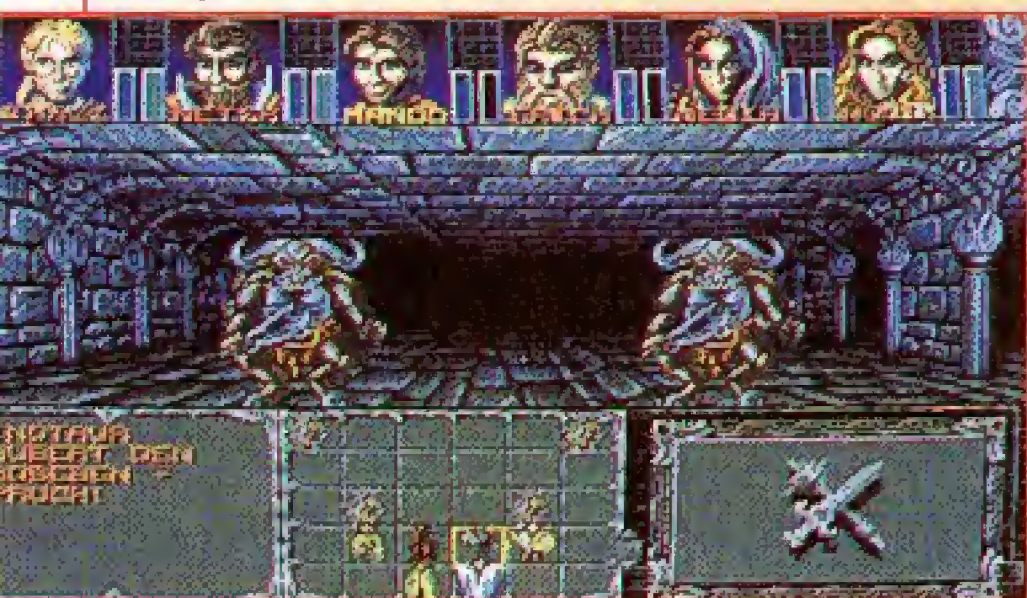
# LÖSUNG

## AMBERMOON

Mit Ronny Bläß scheinen wir ein ausgewachsenes Exemplar der Spezies „Rollenspielus Speedy Gonzalus“ erwischte zu haben, denn in kaum mehr als einer Woche hat dieser Formel-1-Flitzer unter den Abenteurern den zwei-

Bernstein und Regenbogenstein. Von den wunderhübschen Windperlen müssen wir sogar deren zwölf beibringen!

Jetzt aber nichts wie los: Nachdem Großvater uns sein Leid geklagt hat, durchstreifen



ten Teil der äußerst komplexen Abenteurersaga um das Lyramische Reich bezwungen. Ein paar Karten zu wichtigen Örtlichkeiten liefert Euch, quasi als Dreingabe, Marcel Smuz.

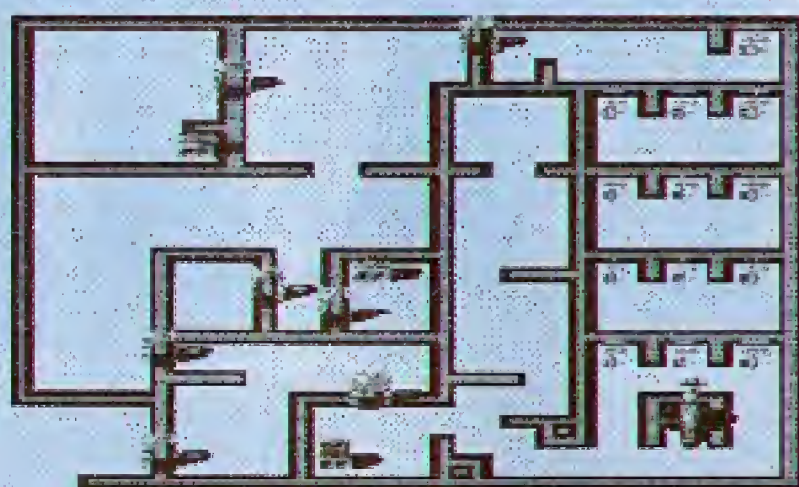
Bevor's jedoch so richtig zur Sache geht, sollen Euch ein paar generelle Hinweise das Abenteurerdasein ein wenig erleichtern: Edelsteine sollten grundsätzlich eingesammelt bzw. gekauft werden. Unbedingt zur Lösung des Spiels vonnöten sind die Klunker Diamant, Rubin, Smaragd, Topaz, Erdstein, Bergkristall,

wir das Haus auf der Suche nach Kleidung, Nahrung, Waffen und

frei. Der Leiter folgend, stellen wir enttäuscht den Einsturz des Ge-

trags, der uns angeboten wird (Freiherr, krankes Mädchen, Weinbecher,

### *Haus - Keller*

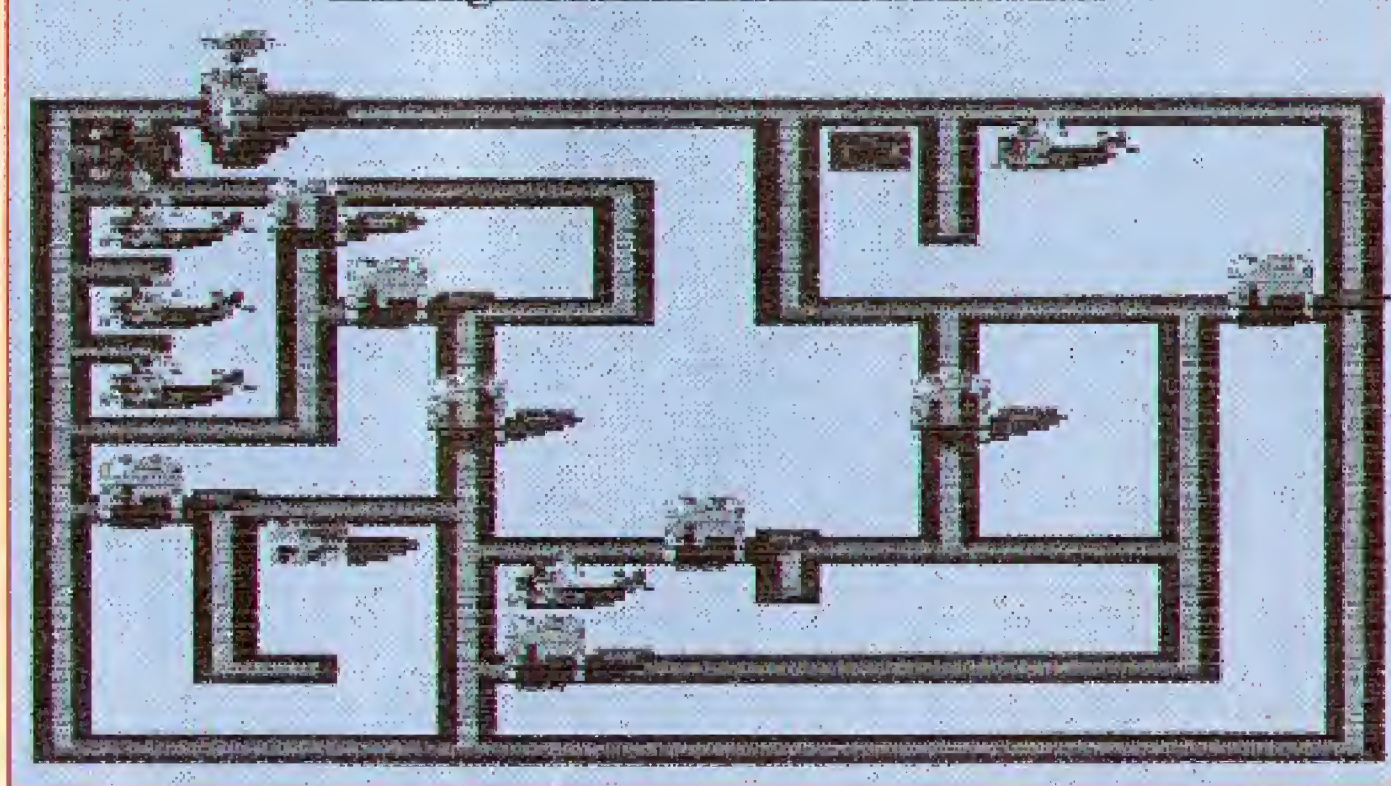


*Die Teleporter müssen nach der folgenden Reihenfolge benutzt werden: Links, Rechts, Mitte, Rechts.*

Fackeln (in der Tonne vorm Keller). Im Untergeschoß schenken uns die Spinnen erste Erfahrungspunkte – zum Dank fackeln wir ihre Netze ab. Das Paßwort WEIN und ein Druck auf den Schalter geben einen Weg nach unten

wölbes fest. Davon berichten wir natürlich gleich mal unserem Opi. Er stammelt daraufhin etwas vom Pferdehändler in Spannenberg – also nix wie hin! In der Stadt schauen wir uns gründlich um und akzeptieren jeden Auf-

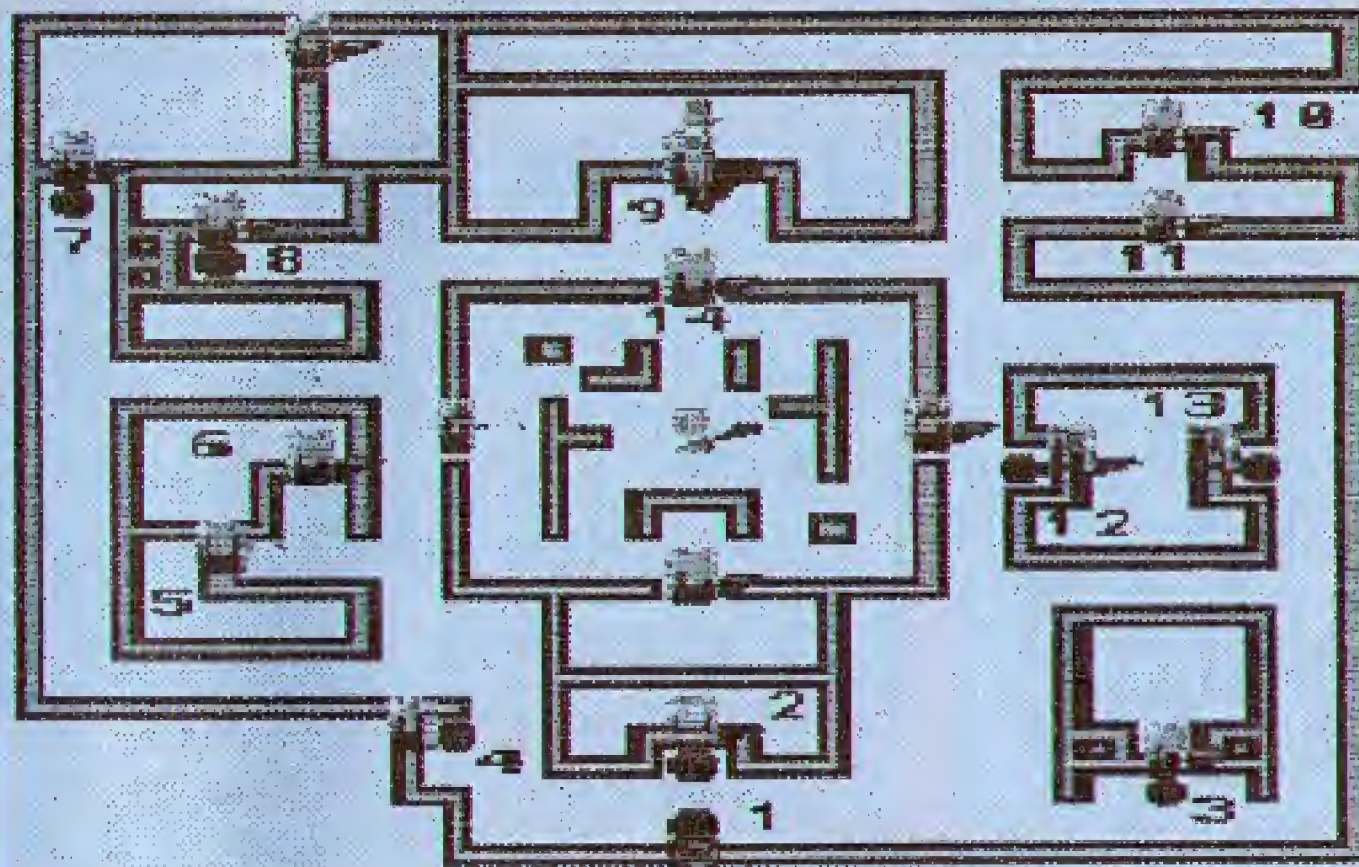
### *Großvaters Keller*





Pferdehändler, Diebes- wo wir dem Gärtner das die Brosche. Im Keller  
meister). Aus dem Trai- Handwerk legen. Dem der Taverne bestehen

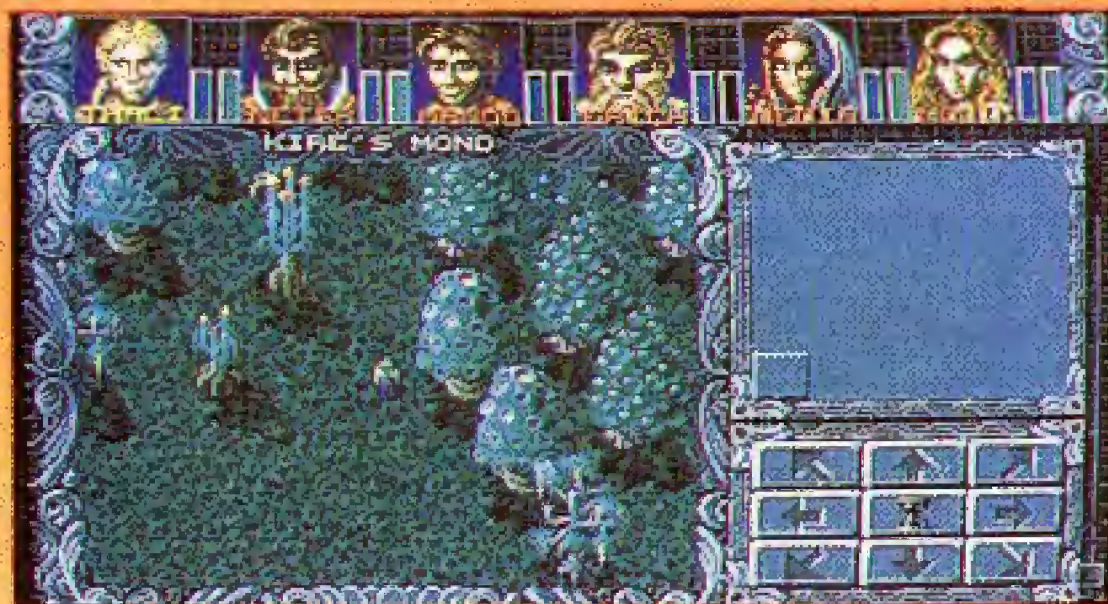
## Die Stadt Spannenberg



### Legende

- |                |                         |
|----------------|-------------------------|
| 1) Stadttor    | 8) Keller               |
| 2) Taverne     | 9) Freiherr Georg       |
| 3) Pferdestall | 10) Stadthaus 1         |
| 4) Wiese       | 11) Stadthaus 2         |
| 5) Sage        | 12) Lebensmittelhändler |
| 6) Trainer     | 13) Warenhändler        |
| 7) Friedhof    | 14) Stadtgarten         |

ningszentrum re-  
krutieren wir den  
Kämpfer Egil; San-  
dra, der Heilerin,  
verraten wir, daß  
ihr Kater einst  
FELIX hieß. Außer-  
dem bieten wir ihr  
an, nach ihrer  
Tochter Sabine zu  
sehen, und erhalten  
dafür den Burnvil-  
le-Schlüssel aus  
der Truhe im Schlafzim-  
mer. Ohne Pause geht es  
jetzt auf den Friedhof,



Dieb, der uns als Gegen-  
leistung das Wort SILK  
verrät, vermachen wir

wir mit dem eben erfah-  
renen Paßwort den Test  
der Diebe mit links. Wer  
Probleme mit dem örtli-  
chen Brunnen hat... 150  
Schleudersteine sollen  
schon Wunder gewirkt  
haben! Habt Ihr endlich  
die Spitzhacke entdeckt,  
geht's flotten Schrittes  
zurück zu Opi und wei-

ter in den Keller, um  
den Einsturz zu beseiti-  
gen. Danach gilt es

noch, 5 Hebel umzule-  
gen und Gigantula zu  
zeigen, wo der Hammer  
hängt. Ist Opis Ausrü-  
stung gut verstaut,  
geht's nach oben. Vater  
Antonius verpaßt uns  
hier einen gehörigen  
Anpfeff, woraufhin wir  
den Schrank in Opas  
Zimmer aufschließen.  
Besonders interessant ist  
der Eisenring, der wider  
Erwarten eine ausge-  
zeichnete Rüstung dar-  
stellt.

Zurück in Spannenberg,  
erkundigen wir uns bei  
Vater Antonius nach ei-  
ner Arznei für das kran-  
ke Mädel und haben so-  
mit ratzdfatz den näch-  
sten Auftrag am Hals.  
Also auf zum Turm des  
Alchimisten! Paßwort  
ist hier VATER ANTO-  
NIUS (wer hätt's ge-  
dacht!). Wir bitten den  
Magier Nelvin, Mitglied  
in unserer schlagkräfti-  
gen Truppe zu werden,  
und klettern anschlie-  
ßend für den Alchimi-  
sten in die Krypta (das  
Heilige Horn wirkt hier  
Wunder!). Der alte  
Alchi verkauft uns  
nun großmütig sei-  
ne leere Phiole.

Jetzt noch schnell  
eine Sumpflilie von  
der Insel im Nord-  
osten des Kontinents  
geholt, und schon  
geht's zum Tempel  
der Gala. Die Sache  
beginnt hier ziem-  
lich einfach: alle  
vier Kerzen anzünden.  
Doch leider wird's dann  
reichlich knackig: Die

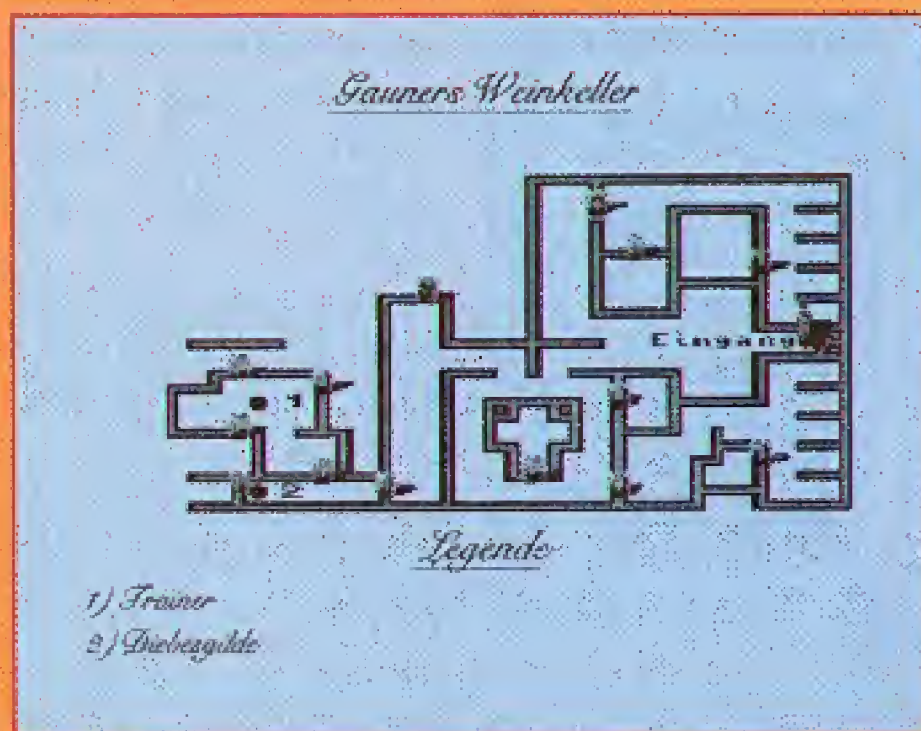


# LÖSUNG

## AMBERMOON

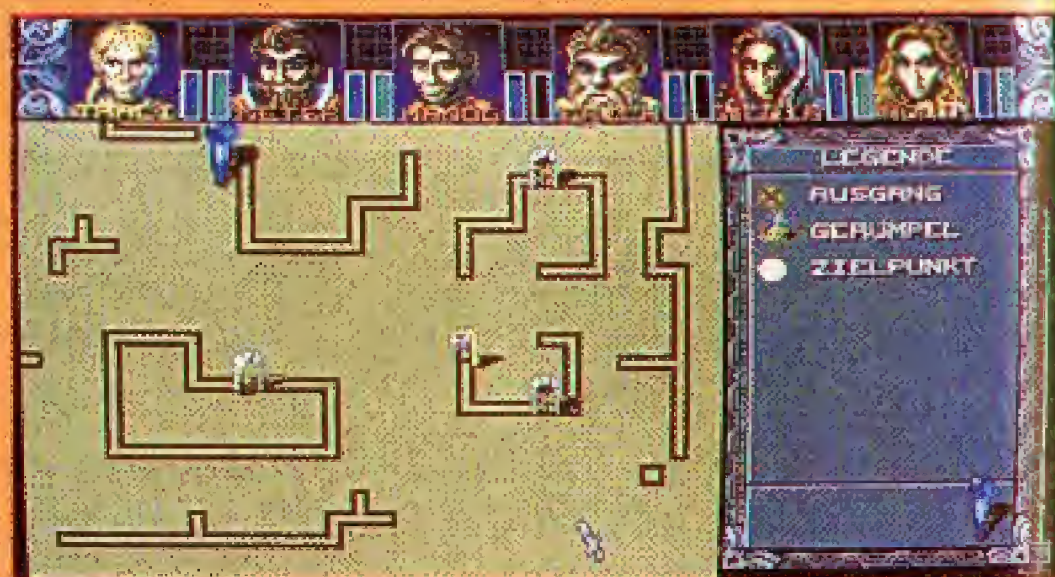
Golems sind äußerst zähe Burschen – Schlafsprüche und Heiltränke haben sich als bestes Gegenmittel bewährt. Nun auf nach Norden, das Banditenhaus ausgeräuchern (alle Truhen öffnen!). Die Teleporter im Keller betritt man

und kehren wieder heim ins schöne Spannenberg. Dem Freiherrn bringen wir die Amtskette, Nagiers Brief und den Kopf. Der Pferdehändler bekommt die Hufeisen, das Ehepaar

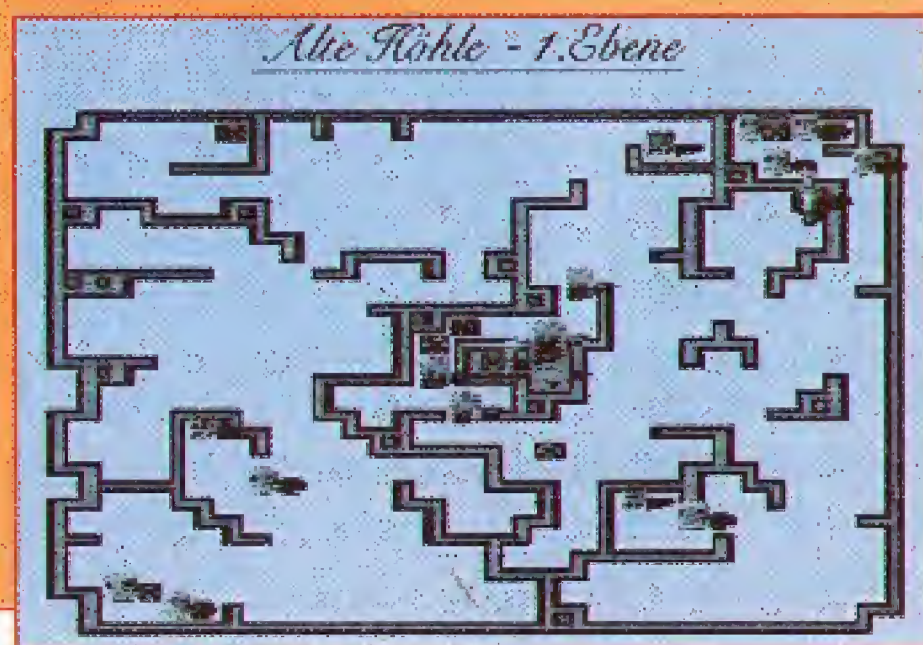
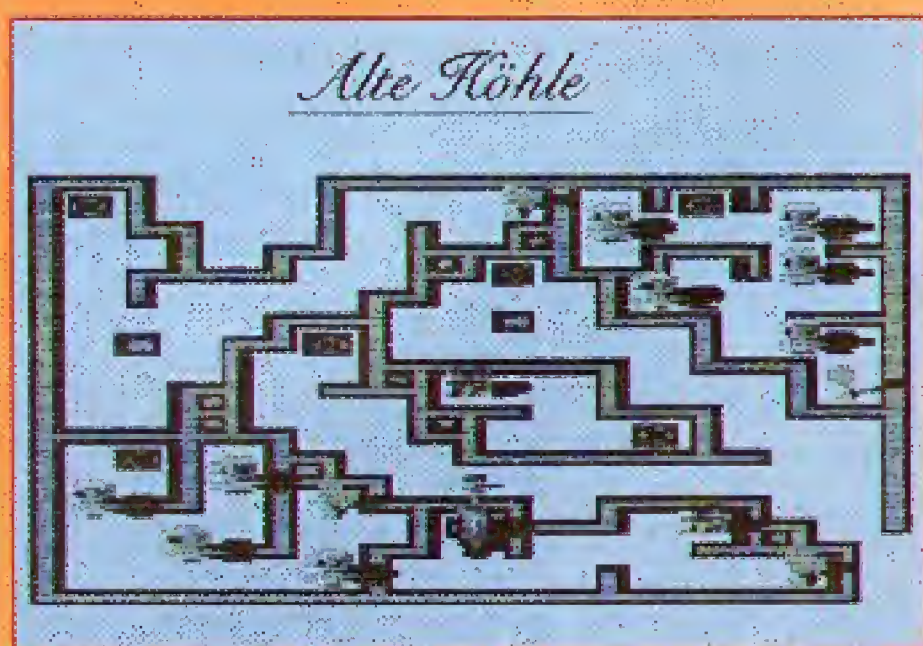


Die hart erkämpften Steine legen wir hinter die Gitter, und siehe da: Der Weg ist frei... zu einer weiteren Horde wilder Golems! Im Raum mit den zwei Teleportern wählt man den rechten. Aus dem scheinbar leeren Raum führt eine Illusionswand hinaus. Seid Ihr bei den wandernden Teleportern angelangt, hilft nur Speichern und Ausprobieren. Ist schließlich der richtige Beam-o-mat gefunden, wird die Phiole gefüllt und der Heiler in Spannenberg aufgesucht. Mit der Medizin im Gepäck retten wir das Mädchen und erhalten von ihr zum Dank den Ring des Sobek (Deinen Charakter anlegen lassen!).

folgendermaßen: links – rechts – Mitte – rechts. Mit Nagier sollte man auf jeden Fall Frieden schließen! Westlich von Spannenberg stoßen wir auf einen einzelnen Höhleneingang. Genau davor steht eine Tanne, in deren Astloch wir ein dreieckiges Objekt, das in der Höhle als Schlüssel dient, finden. Der netten Sylphe versprechen wir, ihre Schwester aus den Klauen der garstigen Orks zu befreien. Dann schnell noch die Schatztruhe plündern und raus! Nördlich der Sylphenhöhle finden wir die Familiengewölbe der Orks. Der Blutgott heißt übrigens OKNARD. Türen lassen sich durch Berüh-



nen Kopf kürzer macht. die Weinbecher. Es folgt ein kurzer Ausrüstungs-Check: Unser Abenteurer muß nun den Eisenring sowie den nicht in die Party auf Ring des Sobek tragen,

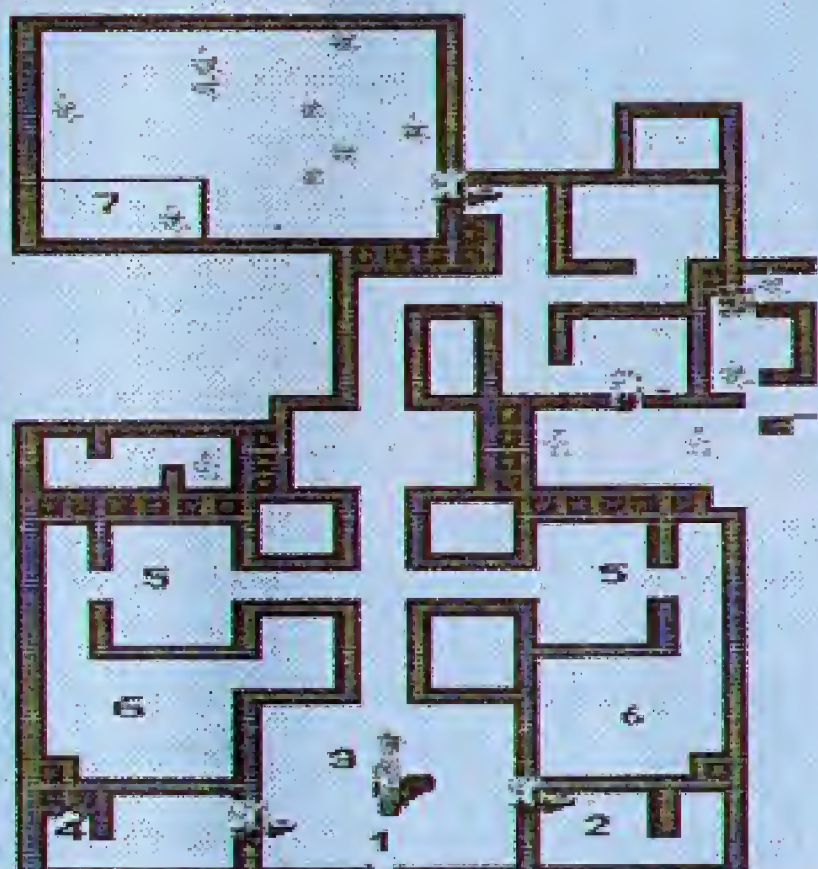




einen Feuerstein besitzen und die Sphäre der Öffnungen, die sich in Nelvins Tasche befindet, sein eigen nennen.

nach Süden in den nächsten Tunnel. Ist auch dieser überstanden, eilen wir ins Torhaus und benutzen die

### Der Tempel der Gala



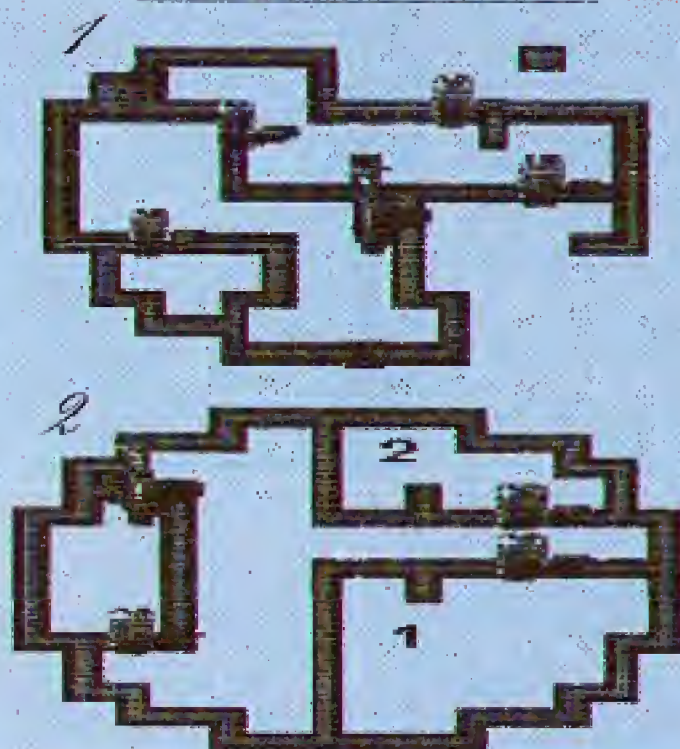
- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| 1) Eingang  | 4) Treppe zur Quelle des Lebens |
| 2) Feuerstein   | 5) 2 Steinmonster               |
| 3) Die Gala-Statue (Kerzen)                                   | 6) 1 Obermonster mit Edelstein  |
| 7) Halle der Teleporter (Teleporter in dieser Ecke benutzen!) |                                 |

Ist alles vorhanden, könnt Ihr getrost Egil und Nelvin entlassen, denn leider kann nur der Träger des Sobek-Rings schwimmen! Durch die Furt von Bender geht's daraufhin weiter nach Süden. Der Burnville-Tunnel sollte dabei keine Probleme bereiten („Scimitar“ nicht vergessen – ist 'ne geniale Waffe). Also weiter

Sphäre der Öffnungen. Im Turm zünden wir die Fackel an und heizen dem Feuerdrachen ordentlich ein. Vor jeder Falle (Pendel oder Speere) in diesem Turm



### Alchemistenturm



### Legende

- 1) Alchemist
- 2) Magier für die Party

### Bemerkung

Alchemistenturm 1 oder 2 steht für die jeweilige Etage.

befindet sich eine Geheimtür. Der Schalter hinter der Tür deaktiviert die Falle. Widmen wir uns zunächst der linken Treppe. Über sie erreichen wir Sabine, mit der wir schleunigst zurück und durch das zweite Stockwerk laufen. Sobald wir hier das Licht berühren, erscheint vor unseren Augen ein alter Bekannter,

der irgendwie doch sehr einer Katze ähnelt! Auch ihn nehmen wir mit, berühren die restlichen Lichter und stoßen schließlich hinter einer Illusionswand auf eine Flasche Eiswasser. Im vierten Stockwerk befinden sich zwei Räume, die wieder je eine Flasche des guten Eiswassers bergen. In der fünften und letzten Etage findet sich die letzte Flasche Eiswasser, die wir sogleich mit all den anderen in die Mundöffnung im zweiten Stockwerk gießen. Mit einem streng limitierten Lebenslicht hat nun auch Luminor, der sich in der fünften Etage breitmacht, nichts mehr zu lachen.



Mit Hilfe unseres Schlüssels befreien wir Burnvilles Einwohnerschaft und den Werftbesitzer aus Spannenberg. Im Haus der Künstler besuchen wir den Kartographen, krallen uns die Karte, besuchen Dieter, graben das Bild und unterhalten uns mit dem Forscher über magische Wörter wie „Schnism“, „Tempus Fugit“ oder „Prinzchen“. Jetzt wird

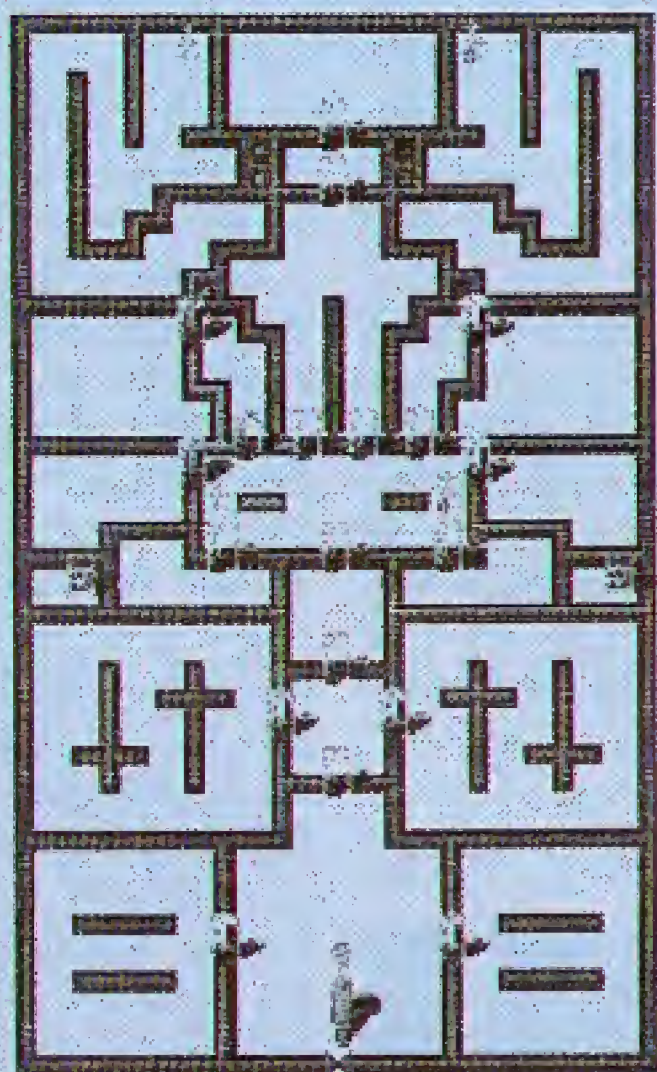


Egil und Nelvin aufgesammelt haben, lassen wir uns an der Werft ein Schiff schenken und segeln mit selbigem nach Newlake.

finden wir ein Spruchrollenparadies, das „Windtor“ und das „Kräuterbuch“. Hinter der Geheimtür entdecken wir ein Dämonenschlafrezept.

anschließend im Keller den Hexenmeister, dessen Name im übrigen NERA ist, und freuen uns über Ring und Besen. Gemäß unserem Rezept suchen wir nun alle benötigten Kräuter, Pilze und Phiolen zusammen, steigen erneut in den Hexenkeller hinunter, benutzen das Rezept am Kessel und erhalten so den Dämonenschlaf.

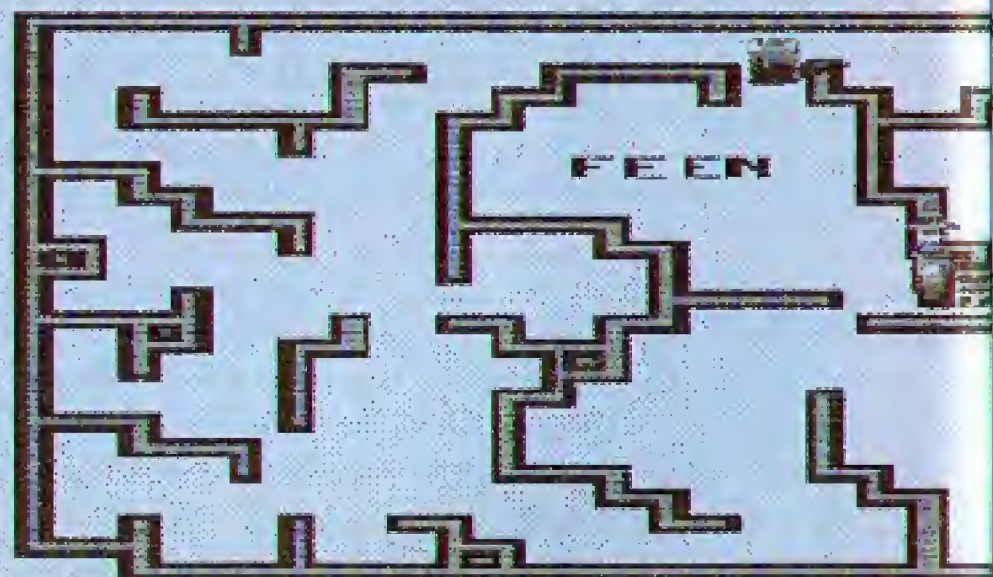
### *Alte Krypta*



noch schnell die Schwimmfähigkeit der gesamten Mannschaft bis auf 95% gebracht, bevor wir wieder nach Spannenberg zurückpaddeln. Nachdem wir

Ein Besuch beim Baron verschafft uns Arbeit. Also ab in die Gruft und mit Shandra ein Schwätzchen gehalten (Stein vom Opa benutzen!). In der Bibliothek

### *Sylphen - Höhle*



Auf Meras Insel labern wir ein paar Takte mit dem Kater, killen

Auf der südlich gelegenen Hexeninsel leben ein paar Gnominnen, die

### *Burnville - Tunnel*





uns allerdings keine ernsthaften Probleme bereiten sollten. Dem Gnomenkönig zeigen wir Neras Ring – er läßt uns daraufhin bereitwillig seine Schatzkammer plündern. Mit dem Hexenbesen geht's jetzt direkt

gen Westen, zu einer Höhle auf der Waldinsel. Der Herr dieser Felsbehauung, ein fieses Monster, versteckt sich in einem Geheimraum im Zentrum. Nach erfolgreicher Bestienvertilgung schnappen wir uns das Amulett und bringen es dem Waldhüter im Süden der Insel. Jener wiederum beschert uns dafür einen Stab aus seltenem Xenobil-Holz.

Widmen wir uns nun dem Tempel der Bruderschaft des roten Auges Tarbos'. Etwas Dämonenschlaf in die Schale des Urviehs, und das Tierchen fällt in einen tiefen Schlummer und verschwindet! Um die magischen Wachen zu besiegen, geht am besten wie folgt vor: Valdyn und ein

weiterer schneller Charakter werden in die Frontlinie gestellt. Sie springen nur hin und her, während der Rest von hinten schießt und zaubert, was das Zeug hält!

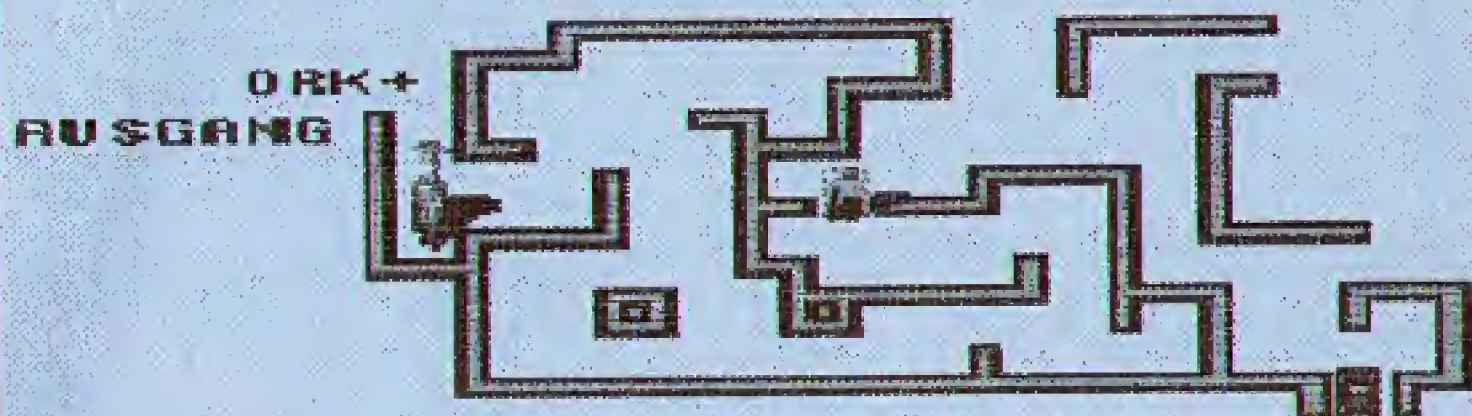
Nachdem wir uns zu S'Orel durchgekämpft haben, gilt es, auch diesen zur Hölle zu schicken, um schließlich den Hangar-Schlüssel einsacken zu können (der Morag Dart ist eine ausgezeichnete Waffe!). Im Hangar klettern wir ins Schiff und studieren eifrig Kires Nachricht: Aha, deshalb die Edelsteine! Also Leinen los und auf nach Illien, der Stadt der Elfen.

Fürst Pelani, der uns hier sein Leid klagt, sichern wir als stolze Abenteurer gleich mal unsere Hilfe zu. In der Taverne stöbern wir Leonaria, eine hervorragende Alchimistin, auf, die uns von nun an begleiten sollte. Mit den hoffentlich inzwischen vorhandenen zwölf Windperlen sowie

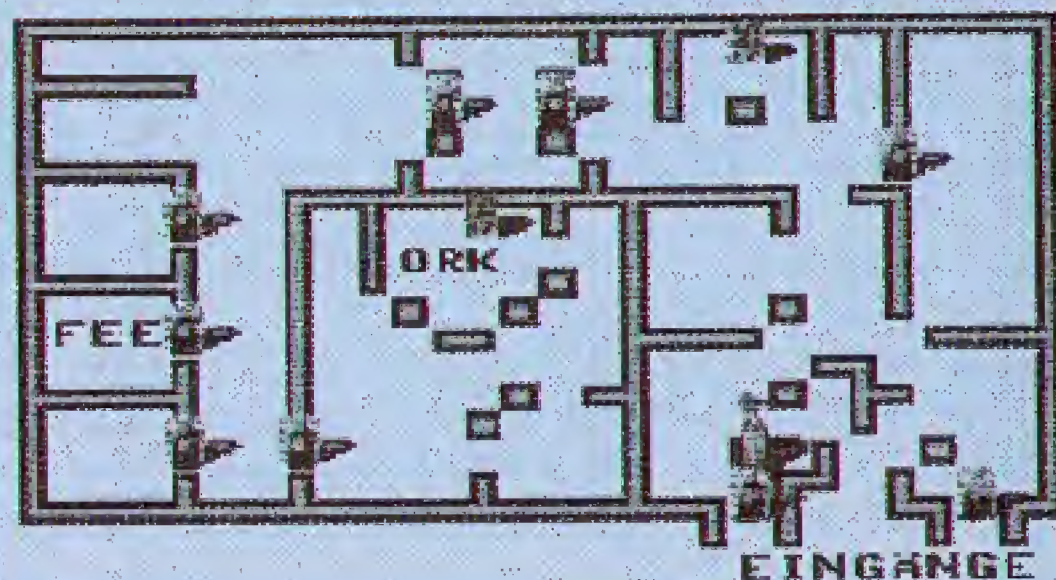
der Perlmutterkette suchen wir die Insel der Winde auf und basteln uns gemäß Anleitung eine Windkette und einen Aufbaustab. Eines der Windtore führt uns anschließend, so wir die Windkette benutzen, zu Sansries Insel. Dort entstehen wir in Snakesign einen Schlangenstein und den Topaz, bevor wir dem Tempel der Sansrie einen Besuch abstatten. Nachdem wir den Schlangenstein benutzt und das Labyrinth durchquert haben, können wir mit dem gefundenen Hammer die beiden versteckten Sanduhren disablen – wozu auch immer das gut sein

soll! Sansrie verbirgt sich im hintersten mittleren Teleporter des zweiten Stockwerkes. Macht sie fünf Köpfe kürzer, bedient Euch an ihren Schätzen, und fliegt zurück nach Illien. Sobald wir Pelani das Blut überreichen, händigt er uns die Flöte des Hawkmoons, das beste Transportmittel, aus! Mit der Transportröte in der Tasche brausen wir (natürlich auf dem Rücken des Adlers!) zu den Orkhöhlen. Ein paar Meter links davon befinden sich die Zwerge minen. Im Inneren der Stollen stoßen wir auf seltsame Maschinen. An jeder dieser komi-

## Bollgar - Tunnel



## Orkhöhle





schen Blechkästen benutzen wir je einen der acht Edelsteine und erhalten dafür am Ende den Nav-Stein, der einzig und allein das Verlassen der Insel ermöglicht! Als nächstes geht's wieder zum Hangar. Den Nav-Stein am rechten Apparat benutzen, und die Kiste startet zum Waldmond. Sobald man auf dem Zwergenmond von uns abläßt, wenden wir uns dem Haus des Schmieds zu – ihm wurde die Tochter entführt! Auf der Suche nach der verschwundenen Göre steigen wir in den Keller und tasten die Wände nach offenen Stellen ab. Fündig geworden, verwenden wir eine Spitzhacke und gelangen durch das Loch in der Decke in die Tornak-Höhle. Ein paar Tornaks und Wände später entdecken wir schließlich das kleine Mädchen – laßt Euch überraschen!

Wie auch immer, der Schmied vermacht Euch letztendlich eine Armbrust (die zweitbeste Waffe des Spiels!). Wichtig: Beim Händler gilt es nun, etwas Bernstein zu erstehen. Kire vermißt ganz besonders seine Frau Dorina – selbstverfreilich wieder ein Fall für uns! Ihr findet sie an den Koordinaten 64, 237. Aber Vorsicht: Die blinkenden Flecken auf der Oberwelt bedeuten Prügel –

also weitläufig umgehen! Eintritt verschafft uns SCHNISM (warum, wissen nur die Götter). Der Dungeon ist kein großes Ding, nur manche der Pflanzen entpuppen sich bei näherem Hinsehen als pure Illusion! Habt Ihr Dorina endlich das Schreiben von Kire überbracht, fallen sich die beiden in die Arme und schenken Euch zum Dank den Minenschlüssel. Mit dem Schlüssel im Gepäck machen wir uns auf die Ledersocken zu den Koordinaten 110, 180 (Dor Grestin). Dort fragen wir den Chef nach den Ruinen und eilen zur angegebenen Stelle (die Ruinen sind bei ca. 50, 50 zu finden). Durch die Fallgrube geht's nach unten. Den Bernstein in die Maschine, mit Levitation nach oben und hinter der Tür mittels Fahrstuhl wieder nach unten. Jetzt die Zahlencodes ansehen und das Schreiben des Waldläufers lesen. Anschließend durch den Teleporter nach draußen flüchten.

In der Zwergenmine bei Dor Kiredon (180, 130) angekommen, erklimmen wir zuerst die rechte Leiter und töten das Tornak-Weibchen, um an das Ei heranzukommen. Mit dem Ei können wir nun unbehelligt durch die Horden von Tornaks spazieren und schließlich die erste der

drei Leitern nach unten nehmen. Vor der Metalltür stehend, müssen wir links sowie rechts graben, links die Maschine mit Bernstein in Gang setzen und rechts die Codierung entziffern. Die Kombination für die Tür lautet: rot = 1, orange = 10, gelb = 50, weiß = 100. Nach einigen harten Fights erreichen wir einen Raum, in dem Nav-Steine hergestellt werden können: Bernstein in die Maschine, Scheibe mit entsprechender Farbe in den Automaten – tata, auf dem Tisch liegt ein Nav-Stein! Bastelt am besten zwei von jeder Sorte, man weiß ja nie... Nun den ganzen Weg zurück nach oben, ins Luftschiff und auf nach Morag. Hier angekommen, werden wir von S`Riel begrüßt, der uns ohne Umschweife mitteilt, daß sieben Paläste unserer Schlagkraft harren (aber nur fünf Obermotive, da S`Orel ja bereits erledigt ist und S`Riel auf unserer Seite steht!). Nachdem wir die Karte von Morag und die erste Harfensaite zu den anderen Utensilien gepackt haben, geht's nach 33, 179. Der Schlüssel für den nächsten Palast ist grundsätzlich beim Ratsherrn zu erhalten. Die Rechenaufgaben lauten: 242 und 301. In einem Palast sind die meisten Fallen Illusionen, ansonsten erwartet

Euch nur Bekanntes (aber davon viel!). Ist der sechste Palast geschafft, holen wir das Sandboot ab und gelangen damit zu S`Lorwin, der wider Erwarten ziemlich leicht in die ewigen Jagdgründe zu schicken ist.

Mit den sieben Harfensaiten geht's unserer letzten Heldentat entgegen: In Lyrarnion, genauer gesagt in Illien, suchen wir Matthias, den Meister der Musik, auf. Ihm kaufen wir eine Harfe ab und geben ihm die Saiten (solange Ihr die Harfe in Eurer Gewalt habt, könnt Ihr zwischen verschiedenen Musikstücken wählen). Mit der fertigen Kristallharfe wandern wir zum Tempel der Bruderschaft und lassen das gute Stück vor der Kristallwand erklingen (vor dem Betreten des Tempels unbedingt abspeichern!). Jetzt gilt es mal wieder, ein paar Gegner zu killen, Wunden zu heilen, alle möglichen Schutzzauber zu sprechen und schließlich gegen die Maschine zu kämpfen (ca. 4000 LP!). Habt Ihr alles heil überstanden, dürft Ihr über eine Treppe ins Freie treten und die Endsequenz genießen. Bleibt nur noch eine Frage offen: Wird das nächste Abenteuer „Ambersun“ oder „Amberplanet“ heißen?



## SPIELE-UNTERHALTUNG

- Bestell-Nr.**
- 0002 RETURN TO EARTH Weltraumsimulation
- 0005 TETRIX Achtung, macht süchtig!
- 0013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5
- 0019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
- 0022 BILLARD Billardsimulation, benötigt 1 MB
- 0027 STAR-TREK PD-Version 2 Disks DM 10,-
- 0029 PACMAN- ähnliche Amiga-Umsetzung
- 0032 SKAT sehr gute Skat-Spielsimulation
- 0038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnlich, Spiel
- 0039 DELUXE-HAMBURGER  
ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
- 0043 ROLLON und PYRAMIDE  
zwei Strategie-Spiele
- 0046 LUCKY LOSER Geldspielautomat
- 0051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler
- 0052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
- 0053 SLOT CARS diesmal mit Feuerkraft
- 0054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
- 0056 MIAM MAN und ROLLER BALL  
zwei Geschicklichkeitsspiele
- 0057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
- 0063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
- 0064 DRIP-GAME lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 0080 MOONBASE ein Weltraumspiel
- 0081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, 1MB
- 0082 MARIKO interessantes Denkspiel
- 0085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell!
- 0086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel
- 0087 EXTERMINATE und DARK STAR  
zwei Shoot 'em up Games
- 0089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game
- 0090 SPACE BATTLE Weltraum-Schießspiel
- 0091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Level-Editor
- 0092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an der Börse wieder!
- 0094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB-Speicher erforderlich, sehr spielstark!
- 0095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung
- 0098 DISC Geldspiel-Automat
- 0101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 0102 DOWN HILL sehr gute Skirennen-Simulation
- 0103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 0106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
- 0107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 1104 SBALL, MEGABALL, MOSAIC, FAMILY SOL und AMIGA-TRATION 5 super Spiele
- 1105 TRON und PHARAO 2 Strategiespiele
- 1111 SPACE-POKER, MANTA-WITZE, CassCalc
- 1123 6 QUIZ- und DENKSPIELE
- 1124 SPACEWAR, RUNNING, HEADGAME, DOWNHILL 4 Spiele
- 1125 TREASURE SEARCH, Missile-C  
2 Action-Games
- 1126 METRO und ZON - 2 super Action-Games
- 1128 ARCHIV - ein tolles Weltraum-Abenteuer
- 1131 IMPERIUM - Strategiespiel
- 1141 SBALL u. TRON
- 1142 CONQUEST-Kriegsstrategiespiel
- 1154 verschiedene PUZZLE-SPIELE
- 1159 TISCHTENNIS u. Geschicklichkeitsspiele
- 1160 DOMINO sowie 2 weitere Strategiespiele
- 1161 POKERAUTOMAT, KNIFEL
- 1162 SNAKES & LADDERS sowie DICK DYNAMITE
- 1163 2 Spiele ähnlich Memory
- 1164 STU - gutes Schießspiel und CRUNCHMAN
- 1183 ALIEN FORCE
- 1188 MASTERMIND, DOMINOS, IT'S LOGIC  
3 Denkspiele
- 1189 CONQUEST, AMI OMEGA, ROME  
3 Strategiespiele
- 1191 SHUGGLE BALL mit Zweispieler-Modus
- 1197 EVIL-TOWER - ein tolles Abenteuer-Spiel
- 1198 CHESS - sehr gutes Schachprogramm
- 1204 CHEAT SHEET - Spielertips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen u. C-Manual
- 1205 DAS ERBE - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel!
- 1206 SHOOTING MACHINE - tolles Schießspiel

- 1207 SUB ATTACK - U-Boot-Simulation
- 1208 SIM CITY-PD-TERRAIN-EDITOR
- 1209 DISC - Geldspielautomat
- 1210 PENTE - gutes Brett-Strategiespiel
- 1213 SOLITAIRE POKER - Street-Poker
- 1214 BILLARD - SIMULATION
- 1215 AMOEBA - Invaders abwehren
- 1216 RUBICS CUBE - löst den Würfel
- 1217 LAMATRON - tolles Schießspiel
- 1241 BACKGAMMON tolle Amiga-Umsetzung
- 1242 EMPOROS u. GROSSKAPITALIST  
2 Handelssimulationen

## ANTI-VIRUS

- 0004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 0111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 0112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekanntesten Virenkillers
- 1156 6 ANTI-VIRUS-PROGRAMME
- 1177 VIRUS CHECKER V2.2, VECTOR-DETECTOR, CLIKK
- 1181 VIRUSX 4.0



**jede Disk nur DM 5,-**  
(zuzügl. Versandkosten)

Bitte fordern Sie unser kostenloses

AMIGA-GESAMT-INFO an!

### Ihr Vorteil:

- meist deutsche Programme oder Programme mit deutschen Bedienungs-Anleitungen
- alle Programme auch unter Kickstart V2.0 lauffähig
- laufende Qualitätskontrolle
- schnellste Lieferung direkt ab Lager

- 1243 MAD-FACTORY und Q-BALL  
2 Geschicklichkeitsspiele
- 1244 QUIZMASTER tolles Spiel mit 300 Fragen
- 1245 YAHZEE, BRAINCRACKER
- 1252 PETERS QUEST sehr gutes Hüpf- und Sammelspiel
- 1254 ROLLER sammeln Sie Energiekugel-Knubbel
- 1255 BATTLE EGGS gutes Weltraum-Shootem-up-Game
- 1257 THE PHONE COMPANY und SPACE RESCUE
- 1259 CRYPTO-KING, AMINES, AMISO, DELUXE
- 1260 WATER ATTACK Geschicklichkeits-Spiel
- 1261 MEGAVERSI Reversi-Variante mit Zweispieler-Modus und ein Denkspiel
- 1262 BLUE ein tolles Geschicklichkeits-Spiel

## KOMMERZIELLE SOFTWARE

**Steuer 1993 die Vollversion bei uns nur 10,- DM**

- ÜBERSETZE übersetzt englische Texte (z.B. Anleitungen) ins Deutsche . 27,- DM
- AMIGA - DER EINSTIEG das Nachschlagewerk in neuer, aktualisierter Fassung! Geballte Informationen, Tips & Tricks + Disk ..... 49,- DM
- X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version) mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software ..... 75,- DM
- DSORT-PRO Diskettenverwaltung mit Etikettendruck u. Listenerstellung ... 19,- DM
- BRIEFKOPF zum Erstellen von eigenen Briefköpfen mit Serienbrieffunkt. ... 19,- DM
- VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung mit Druckoptionen ..... 29,- DM
- ADVICE der komplette Geldanlageberater ..... 15,- DM
- MATHE-ASS Mathematik-Trainer für Kinder und Erwachsene ..... 19,- DM
- RÖNTGEN das atomare Denkspiel ..... 15,- DM
- KALAH das Spiel des schwarzen Kontinents ..... 29,- DM
- BABYLON umfangreiches Zukunftsanalyse-Programm, benötigt 1MB-Sp. ... 29,- DM
- THERAPEUT eine tolle Psychotherapeuten-Simulation ..... 19,- DM
- UNIDEPOT universelle Vermögensverwaltung für Kapitalanlagen, Immobil. 19,- DM
- IFF-MUSIK-PAKET enthält 1 Musik-Programm + über 800 Instrumente ..... 69,- DM

## HARDWARE

- 3,5" LAUFWERK A500 intern ..... 99,- DM
- 3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar ..... 119,- DM
- 512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr ..... 55,- DM
- 1,8 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abschaltbar ..... 179,- DM
- KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM) ..... 59,- DM
- KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, inklusive ROM V1.3 ..... 89,- DM
- KICKSTART-ROM V1.3 ..... 59,- DM
- KICKSTART-ROM V2.04 ..... 98,- DM

## LEERDISKETTEN

3,5" 2DD für Amiga

- |              |       |              |        |
|--------------|-------|--------------|--------|
| 10 Stück DM  | 8,50  | 50 Stück DM  | 40,00  |
| 100 Stück DM | 79,00 | 400 Stück DM | 308,00 |

**Bestellannahme: TEL. 05231/97030**

**FAX 05231/970333**

oder schriftlich bei:

**ABC-SOFT**

Lange Str.84

D- 32756 Detmold

## ANWENDER-PROGRAMME

- 0003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm
- 0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
- 0011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
- 0031 DISKEY Diskettenmonitor
- 0040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerken
- 0044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME
- 0047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung
- 0060 DATAMADE eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art
- 0068 TURBO-IMPLoder V3.1 ein super Datencruncher!
- 0069 DFÜ-PROGRAMME 8 Amiga-DFÜ-Progr.
- 0070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons
- 0071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien durch Passwort
- 0072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte
- 0075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung
- 0077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung
- 0131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
- 1101 TOOLS zum Betriebssystem 2.0
- 1108 POLYDAT, BBASE II -Datei- und Adressverwaltung
- 1109 12 kleine Hilfsprogr. zB. PD-MENU, BOOTTOOL
- 1113 VIDEO-LABEL-MASTER
- 1115 2 VIRUSKILLER sowie 2 GRAFIKDEMOS
- 1117 GRAFIKMACHINE, IMPLoder, Datenkomprimierer, ALBERT, Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
- 1129 AQUARIUM- Datenverwaltung der Fish-Serie
- 1137 TEXT PLUS - Textverarbeitung
- 1150 SUPERPLAY-Soundplayer, ZERO-VIRUS III-Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe-Spiel
- 1168 STAR AM PLAN - elektronische Tabellenkalkulation
- 1192 TOOLS 2.0 - hilfreiche 2.0-Utilities
- 1200 AMIGA-BÜCHER- u. Filmverwaltungsprogr.
- 1202 ARGUS COPY - Kopierprogramm
- 1203 VORTEX - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
- 1231 MENÜMAKER- u. Festplatten-Programme
- 1232 SYSTEM MONITOR, deutsch
- 1234 SID - gutes Directory-Utility
- 1236 ANWENDER-PAKET-SAMMLUNG
- 1238 HELMUT KOHL DEMO
- 1247 MULTIFUNKTIONS-UTILITY für die Arbeit mit dem Amiga
- 1248 OS 2.0 TOOLS z.B. ALock, Boot Fix, LHA 1.3
- 1249 ANUBIS- ein komplettes Mailbox-System
- 1250 TOOLS- UND ANWENDER-PAKET für V 2.0
- 0001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK
- 0007 AKTIEN eine Aktienverwaltung
- 0008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG
- 0128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne
- 0129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumenfest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw.
- 1127 LIGAVERWALTUNG - neue Version
- 1233 PLATINEN-LAYOUT-PROGRAMM
- 1138 CROSS - erstellt Kreuzworträtsel
- 1158 DART-PUNKTE-VERWALTUNG
- 1170 STARLIGHT - Astronomieprogramm
- 1178 AK LOTTO-VERWALTUNG, SPACE ARCHIV verwalten von Himmelskörpern
- 1268 SCHALTKREIS-SIMULATOR
- 1269 TRICKDISK Tips & Tricks zu mehreren hundert kommerziellen Spielen
- 0058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG
- 0136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME
- 1194 DOLMETSCHER- Übersetzungsprogramm
- 1218 MATHEMATIK für die 10. Klasse
- 1219 ERDKUNDE- LERN- und QUIZPROGRAMM
- 1221 VOKABELN, MATHEMATIK, CHEMIE
- 0118 PRINTER DISK enthält 9 Druck-Programme
- 0120 LABELPAINT Etikettendruck
- 1113 VIDEO-LABEL-MASTER
- 1228 DRUCKERTREIBER-DISK für 100 Drucker
- 1251 AMIGA FOX- sehr gutes AMIGA-DTP-PROGRAMM komplett in deutsch
- FONTS-PAKET voll mit Schriften 10 Disks 39,-DM
- DTP-Bilder-Paket voll mit Grafiken 10 Disks 39,-DM

### Unsere Versandkosten:

- Inland: bei Nachnahme 9,50 DM  
bei Vorkasse (bar, Scheck) 6,- DM  
Ausland: nur Vorkasse 30,- DM

**Wir suchen noch Fachhändler, die unsere Produkte vertreiben möchten. Rufen Sie uns an!**



# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Wem im Ballerolli **Hired Guns** die vierköpfige Söldnergilde wie die Eintagsfliege unter der Mouse wegstirbt, der muß nicht gleich die Maschinenpistole ins Korn werfen! Denn wie wir aus gut unterrichteten Amateurkiller-Kreisen erfahren haben, läßt sich das Leben der Androiden-Rambos mit wenigen Tastendrücken erheblich erleichtern: Eine kleine Hilfe bietet Euch das Cheat-Wort **CHRISTINA**, das, irgendwann im Spiel eingegeben, für freie Missionswahl sorgt. Wer's im eigentlichen Spielgeschehen ein wenig leichter haben möchte, dem sei **APPLEGATE** ans Computerherz gelegt. Denn nach Eingabe dieses Wortes sind Schlüssel oder Key-Cards so nötig wie ein Zwölffingerdarmgeschwür – alle Türen öffnen sich wie von Geisterhand! Den ultimativen Superkick gibt's allerdings erst nach Eingabe von **AMIGA** (was sonst!): Zusätzlich zu den Hilfestellungen, die die anderen beiden Cheats gewähren, erhalten unsere gedungenen Unkrautvernichter obendrein absolute Unverwundbarkeit. Also, Leute, laßt die Fetzen fliegen!

Eine weitere Folge der Reihe „Simpson goes Computer“ mit dem gedämmerfrischenden Titel **Krusty's Fun House** flimmert seit einiger Zeit über die Amiga-Monitore. Höchste Zeit also, daß wir Euch mal die Levelcodes unter die Clown-Nase reiben:

Level 1: HI KIDS  
Level 2: NELSON  
Level 3: PATTIE  
Level 4: MRPLOW  
Level 5: MAGGIE  
Level 6: ZACHARY

Kennt Ihr schon das Spiel mit dem **Blob**? Nein? Aber wir – und dank Holger Dotzauer sind wir sogar im Besitz aller Levelcodes:

Level 1: EASY  
Level 6: WAXY  
Level 11: TWIN  
Level 16: XNOR  
Level 21: HYPO  
Level 26: HIHO  
Level 31: FLUF  
Level 36: WANE  
Level 41: MIST  
Level 46: JOWL

Nämlicher Holger hat sich allem Anschein nach auch durch die naßkalte, sauerstoffverarmte Unterwasserstationswelt von **Deep Core** gekämpft. Natürlich ist es ihm jetzt nahezu ein Volksfest, Euch die dabei erzockten Sektions-Paßwörter zu verraten:

DAWN RAZOR  
REANIMATOR  
PSYCHONAUT

**Alien Breed 2** – die außerirdische Brut schlägt zurück! Klar, daß Daniel Bleisteiner den extraterrestrischen Mördermonstern solch übles Benehmen nicht durchgehen lassen konnte. Also schnallte er sich seinen Flammenwerfer Marke „Alienröster“ um und brannte der aufrührerischen Brut gleich mal ein paar erzieherische Maßnahmen auf die Pelle. Da sich die Biester allerdings als ziemlich zäh erwiesen, mußte er zu drastischeren Maßnahmen greifen: Er wählte das Options-Menü an und gab den Code 098654 ein. Damit waren ihm von Beginn an stolze zehn Leben sicher. Als nächstes hackte er die Kombination 736353 ein, um sein Anfangskapital auf 50.000 Credits hochzuschrauben. Dann huschten seine Finger über die Tastatur und tippten den Code 378829. Die Anzahl der Schlüssel stieg dadurch auf 50 an. Als letztes drückte er die Tasten 243433. Von nun an hatte er im Spiel jederzeit die Möglichkeit, über die Taste N in den nächsten Level zu gelangen...

Tja, wen wundert's da noch, daß unser listiger Alienbändiger Euch obendrein sämtliche Levelcodes serviert?

Level 1: 000000  
Level 2: 353828  
Level 3: 108383  
Level 4: 370101  
Level 5: 982822  
Level 6: 847464  
Level 7: 737373  
Level 8: 928112  
Level 9: 287364  
Level 10: 193831  
Level 11: 090921  
Level 12: 309383  
Level 13: 101221  
Level 14: 103992  
Level 15: 998112  
Level 16: 125332  
Level 17: 091233

Für randallierende Reptilien hat unser Daniel anscheinend nichts übrig, denn neben den rüpelhaften Aliens hat er auch schon den schnuckeligen Raptoren aus dem **Jurassic Park** bessere Manieren beigebracht. Seine Levelcodes stellt er nun allen Saurier-Dompteuren gerne zur Verfügung:

B5A48352  
E54C67AA  
D5F4AB62  
95B48B42  
85A4834A  
F54C6FAA  
C57C77B2  
C56C7FBA  
A5149F5A

# FREEZER ECKE

**Alien Breed 2:** Die Anzahl der Leben findet Ihr für Player 1 in Adresse C01605, für Player 2 in C01805. Die Keys stehen in C01679 (Player 1) bzw. C01879 (Player 2). Die Munition der Alienbuster läßt sich auf unendlich stellen, indem man den Wert 7FFF in das folgende Adressenpaar einträgt:

Player 1: C01672 (auf 7F setzen)  
C01673 (auf FF setzen)  
Player 2: C01872 (auf 7F setzen)  
C01873 (auf FF setzen)

Sobald man sich in ein Intex 4000-Terminal eingeloggt hat, sind alle Geldprobleme im Nu abgeschafft:

Für Player 1 die Werte der Adressen C01682 bis C01685 auf FF setzen. Für Player 2 müssen die Adressen C01882 bis C01885 auf FF gesetzt werden.

**Uridium 2:** Ein paar Zusatzschiffe kann man sich in Adresse 17C5 (Player 1) bzw. 1795 (Player 2) schreiben. Wer in einem höheren Level starten möchte, muß das Programm im Titelfeld freezezen und den Wert der Adresse 12C3 wie folgt verändern:

04 = Welt 1  
08 = Welt 2  
0C = Welt 3  
10 = Welt 4  
14 = Welt 5  
18 = Welt 6  
1C = Ende

**Body Blows Galactic:** Die Continues manipuliert man in Adresse C537C9. Die Zeit spielt keine Rolle mehr, sobald man sich Adresse C53711 vorgeknöpft hat. Die Energie des Players 1 steht in Adresse C555FB, die des Players 2 in C5568B. Volle Energieleiste entspricht dabei dem Wert 3F.

**Micro Machines:** Wenn die drei Leben zuwenig sind, der kann sich in Adresse 003945 die gewünschte Anzahl einstellen. Wer immer als letzter die Ziellinie überquert, kann sich über Adresse 006627 illegal zum Sieger küren. Dazu muß der Wert der Adresse im Rennen auf 0 gestellt werden. An der Zeit im Bonusgame kann mit Adresse 003D66 herumgepfuscht werden.

Gesucht und gefunden wurden diese Adressen von Johannes Hoen, Sebastian Fiedler, Jan Schliemann und Clemens Agné.



# ANTWORTEN

## DIE HEISSESEHNTEN

Wie man in der gefährlichen Waxworks-Mine den Flammenwerfer funktionsfähig hält, erklärt Euch Florian Niebergall:

Der Tank des überaus nützlichen Monster-Grillers kann am Generator aufgefüllt werden. Um allerdings mehr als nur eine Tankfüllung für Euren heißen Freund zapfen zu können, müßt Ihr nach jeder Tankaktion den Benzinbehälter des Generators wieder fest verschließen. Andernfalls läuft der kostbare Brennstoff aus, und Ihr sitzt ruckzuck auf dem trockenen! Sollte Euch trotz alledem der Sprit ausgehen, so kippt einfach das Benzin aus den Molotow-Cocktails in den Mutantenröster, und schon könnt Ihr den fiesigen Kreaturen wieder eins überbraten. Wer jedoch die Monster unbedingt mit den Mollis bombardieren will, wartet am besten, bis die Jungs auf zwei Felder herangekommen sind, und schleudert ihnen erst dann den Brandsatz entgegen.

Roland Siegel, seines Zeichens altgedienter Dragonflight-Pilot, hat selbstverfüllt schon vor Jahrhunderten alle Rätsel der Drachenflugsaga gelöst. Das von Jürgen gesuchte Wort, das der Rätselmond im Dungeon 10, Level 5, erwartet, lautet: ALARKAZAM. Den Namen des ältesten Baumes findet man übrigens groß und breit im Handbuch abgedruckt – und das haben wir doch wohl alle, oder?

Das deutsche Orakel aus Wizardry 6 weiß Armin Keller zufriedenzustellen:

Auf die Frage „Wer seid ihr?“ antwortet man „Wir sind Bezauberung.“ Dem „Was sucht ihr?“ entgegnet man „Wir suchen Weissagung.“ Die Frage „Werdet ihr bezahlen?“ beantwortet man

mit „Ja“ – Oberacht, Kinder: Danach sind die Kröten des antwortenden Charakters flöten!

Die Rettung für alle komatösen Captive-Zocker (insbesondere Jean) bringt Thomas Reinsch:

Damit weitere Probleme erst gar nicht auftreten, folgt eine Liste aller Zusatzgeräte samt Funktion:

ANTI-GRAV: Roboter können an der Decke laufen

SHIELD: Einfacher Schutz gegen Geschosse

FIRE-SHIELD: Schutz gegen Schläge

GREASER: Robbis laufen schneller

POWER-SAPPER: Saugt eigene Energie ab!

FIXER: Keine sinnvolle Funktion!

DEFLECTOR: Reflektiert Geschosse aller Art

AG-SCAN: Keine sinnvolle Funktion!

ROOT FINDER: Weist den richtigen Weg

MAPPER: Zeichnet Karte

RADAR: Zeigt Gegner an

MAGNA-SCAN: Keine sinnvolle Funktion!

BODY-SCAN: Weist auf Schäden der Droiden hin

VISIONCORRECTOR: Keine sinnvolle Funktion!

VISOR: Droiden können in Dunkelzonen sehen

Mit Hilfe des seltsamen Würfels lassen sich die Kombinationen der runden Schleusen erwürfeln. Leider funktioniert die Sache nicht mit der Eingangstür der Station. Den Code dieser Schleuse sollte man sich allerdings notieren, da man ihn zum Verlassen der Station benötigt.

Die Batterie wird auf die gleiche Weise geladen wie der Brustpanzer: an die nächstbeste Steckdose anschließen, fertig. Im Bedarfsfall kann nun der Brustpanzer mittels Batterie neu aufgeladen werden...

## bits + bytes SOFTWARE

### Amiga 500 Festplatte

Incl. Controller, 130 MB, RAM-Option

**549,- DM**

### 2,5" Festplatte

für z.B. A1200,

85MB SEAGATE

**499,- DM**

### Speichererweiterung

A500 auf 1 MB

abschaltbar incl. Uhr

**ab 59,- DM**

### Speichererweiterung

für A2000 2 MB/8 MB

**ab 298,- DM**

### AD&D

Spielerhandbuch 39,80

Spielleiterhandbuch 38,00

Monster Kompendium 1 (dt.) 60,00

Monster Kompendium 2 (dt.) 38,00

Complete Handbooks je 35,00

(Fighter/Thief/Priest/Wizard/Psionic)

### Battletech (deutsch)

Battletech 3. Aufl. 69,00

Citytech 49,80

Astrotech 49,80

Geotech 29,80

Hardware Handbuch 3025 39,80

Hardware Handbuch 3031 39,80

### Battletech Center

Freudenberger Str. 20 · 57072 Siegen

Tel. 0271/2 49 46

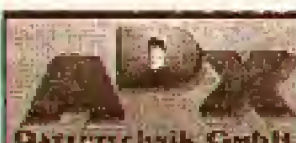
Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...

57072 Siegen, Am Bahnhof 35

51643 Gummersbach, Wilhelm-Breckow-Allee 3

24 Std. Bestellservice Tel.: (0271) 2 21 20 · Fax: (0271) 5 66 17



Vertrieb von Software & Hardware

Postfach 710462 · 22164 Hamburg

Tel: 040/642 82 25 · Tel: 040/6426913

Fax: 040/ 642 69 13

### Textverarbeitung:

### Final Writer

(Komplett in deutsch)

**DM 298,-**

### Textverarbeitung:

### Final Copy II

(Komplett in deutsch)

**DM 160,-**

### Programmierersprachen/Buch:

AMOS Professional DM 85,-

AMOS Pro.Comp. DM 59,-

AMOS Creator (D) DM 85,-

CanDO 2.5 (D) DM 239,-

Maxon ASM Assembler (D) DM 119,-

Maxon Kickpascal (D) DM 209,-

Das AMOS Buch (D) DM 49,-

### Büro:

Turbocalc 2.0 (D) DM 134,-

Maxon Twist (D) DM 229,-

Druckertools/Utilities

MacroSystemStudio (D) DM 85,-

TurboPrint Pro.2.02 (D) DM 125,-

Directory Opus 4.11 (D) DM 105,-

Diavolo (Backup) (D) DM 89,-

Pelican Press (D) DM 103,-

PPrint 3 (D) DM 134,-

PhotoWorx (D) DM 165,-

PC-Task 2.03 (D) DM 89,-

Grafik:

Adorage 2.0 AGA (D) DM 200,-

ChlariSSA 2.0 (D) DM 200,-

ChlariSSA Pro. 3 (D) DM 505,-

DPAINT IV AGA (D) DM 199,-

SCALA 300 (D) DM 749,-

### Textverarbeitung:

### AMI Write AGA

(Komplett in deutsch)

**DM 149,-**

### CD-32 Software Titel

James Pond 2 DM 64,-

Morph DM 64,-

Pinball Fantasies DM 69,-

Overkill/Lunar C DM 59,-

Whales Voyage DM 59,-

Zool DM 54,-

Weitere AMIGA CD-32 Titel lieferbar

Tastatur für CD-32 DM 149,-

### CD-ROM Titel:

### Freshfish-CD

**DM 45,-**

Fred Fish's Monats-CD

Weitere CD-ROM Titel lieferbar.

AMIGA PD auf 3,5" SONY MFD2DD Markendisketten je Disk DM 2,-

Serien: Fred Fish Kickstart, AMOK, Markt & Technik PD

**Bestellannahme Mo. bis Sa. von 9.00 bis 19.00 Uhr**

Es gelten unsere allgemeinen Liefer- und Zahlungsbedingungen. Lieferung per Vorbestellung oder Nachnahme möglich, zuzügl. Versandkosten. Lieferung solange der Vorrat reicht, Angebote freibleibend.

Abholung der Waren nach Terminvereinbarung möglich. AMIGA ist ein eingetragenes Warenzeichen von Commodore AMIGA Inc. Produkt-Warenzeichen sind Eigentümern der jeweiligen Inhaber.

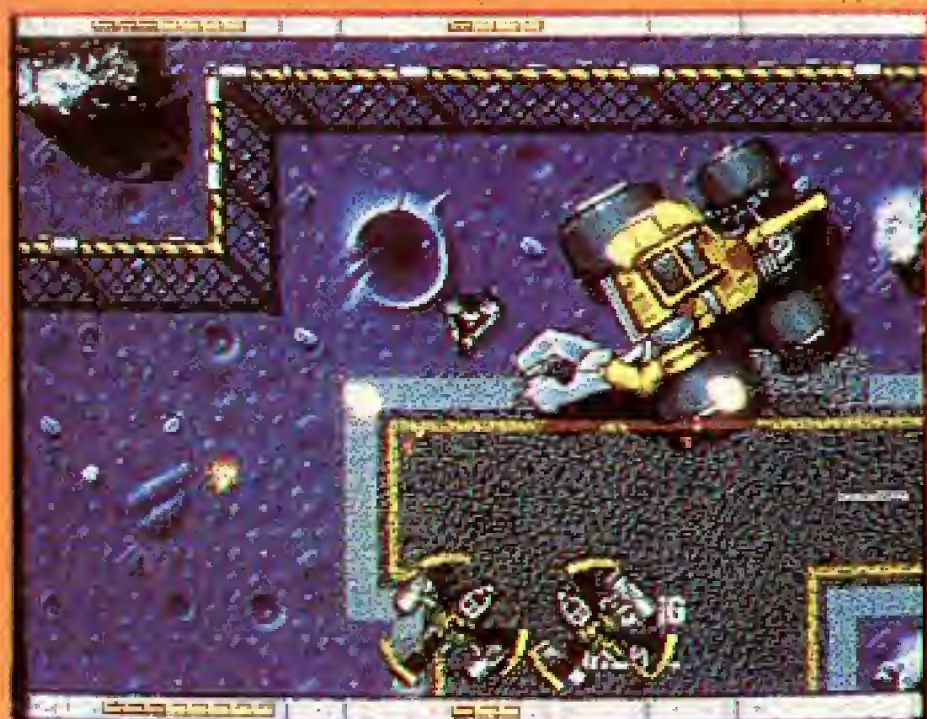


# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN

Der Tod hat viele Gesichter, doch das Grauen hat nur einen Namen: **ALIEN BREED 2**. Hart wie Titan-Stahl, zäh wie Silikon-Dichtungen und flink wie ein Rebounder-Schuß – so sollte er sein, der

werden. Insgesamt gesehen sind jedoch die Unterschiede minimal, insbesondere in den höheren Levels. Der Medium Scanner ist praktisch in allen Lebenslagen ausreichend. Die dritte Stufe bringt zwar mei-



heldenhafte Bestienvernichter! Tja, und bei Roland Traummüller handelt es sich zweifelsohne um einen Haudogen dieses Kalibers: Der außerirdischen Gefahr zum Trotz metzelte er sich durch alle 17 Levels des Alien-verseuchten Gebäudekomplexes, nur um Euch jetzt und hier von seinem Höllentrip zu berichten:

Vorweg gleich mal ein paar spieltechnische Hinweise: Der einzige erkennbare Unterschied zwischen den Schwierigkeitsgraden Easy und Tough ist der erhöhte Munitionsverbrauch im letzteren. Zollux ist als Spielfigur für Einsteiger am besten geeignet. Stone und Johnson sind etwas schwächer bewaffnet, verfügen aber bereits über einen (wenn auch eingeschränkten) Scanner und ein kleines Startkapital. Ruffertoo hat zwar eine miese Wumme, sollte von fortgeschrittenen Spielern jedoch wegen des bereits sehr effektiven Scanners gewählt

stens den gesamten Level auf den Bildschirm, ist aber, so man nicht allzu viele Credits übrig hat, ein verzichtbarer Luxus. Bevor wir uns um die einzelnen Levels kümmern, noch schnell ein kleiner Spezialtip: Besitzer von Amiga-kompatiblen Two Button-Joysticks (z.B. vom Mega Drive) haben einen großen Vorteil, da der zweite Knopf mit der Scan-Funktion belegt ist (Tastatur: M) bzw., wenn die Spielfigur direkt am Computer steht, das Terminal aktiviert (Tastatur: Space).

### Level 1 – Landing Pad

Ziel: Den Eingang zur Basis (Entrance 1) finden, wobei man den automatischen Verteidigungshubschraubern ausweichen soll.

Weg: Vom Start direkt nach links und ein wenig nach oben laufen, durch den schmalen Spalt hindurch, dann über die Brücke. Vom linken Ende im Uhrzeigersinn bis zum Ausgang im Nordosten.

Tip: Eine direkte Berührung

mit den Hubschraubern ist tödlich. Sofort zum Ausgang laufen; das im Level herumliegende Zeug lohnt zusätzliches Risiko nicht.

### Level 2 – Civilian Zone 1

Ziel: Insgesamt acht Antimaterie-Regulatoren (AMR) durch Beschuß zerstören (große, kreuzförmige Gebilde), dann in einem sehr knappen Zeitlimit zum Decklift 2.

Weg: Zuerst AMR im NW (links vom Start) erledigen, dann langsam im Uhrzeigersinn weiterarbeiten. Den AMR im großen Geräteraum erst zerstören, wenn man über eine bessere Waffe verfügt, sonst ist man schnell von Aliens umzingelt. Den AMR ca. im SW unbedingt als letzten zerbröseln. Anschließend läuft man innerhalb von (knapp) zwanzig Sekunden sofort nach Süden zum Decklift.

Tip: Mit etwas Glück sind hier 25.000 Credits und mehr zu holen. Vorsicht vor den bewaffneten Aliens (deren Schüsse man auch abschießen kann) und vor ockerbraunen quadratischen Behältern, die sich plötzlich in Aliens verwandeln, wenn man ihnen zu nahe kommt.

### Level 3 – Civilian Zone 2

Ziel: Terminal 1 lokalisieren und zerstören; unter Zeitlimit zum Decklift.

Weg: Terminal 1 befindet sich etwa im NW. Nach der Zerstörung rasch weiter nach Osten, durch die blaue Tür, weiter nach Osten, nach Süden, sofort wieder nach Osten und schließlich nach Norden zum Decklift im äußersten Nordosten.

Tip: Wer Zeit hat, sollte auch die anderen Teile des Levels erkunden. Neben mehr als 23.000 Credits und ausreichend Munition, First Aid etc. findet man etwa in Levelmitte ein Extraleben (dunkelgelbes Ausrufezeichen). Ein weiteres befindet sich im NO beim Decklift. Das Zeitlimit von 50 Sekunden ist recht großzügig bemessen. Vorsicht vor den Spinnen, die unvermittelt loskrabbeln, sobald sie den Spieler geortet haben.

### Level 4 – Civilian Zone 3 (Recreation Deck)

Ziel: Den Schlüssel des Station Governor finden (grüner Key ganz im Westen, neben Terminal 6), dann zum Decklift.

Weg + Tip: Dies ist der einfachste Level von allen. Es gibt nur einen einzigen Weg, dem man folgen kann. Kein Zeitlimit, daher langsam durchspielen. Einzig der große Turnsaal ist ein wenig knifflig. Genügend Terminals vorhanden, aber nur wenig Geld. Wenn man über keine sehr gute Schußwaffe verfügt (Lazer Snake), kommt man kaum umhin, Schlüssel zu kaufen. Gegner: Spinnen (s.o.) und relativ langsame Schleimtropfen. Nur 8.800 Credits sind einzusacken, davon 3.000 im Turnsaal.

### Level 5 – Civilian Zone 4

Ziel: Den abgeschlossenen Decklift durch Inbetriebnahme der Müllpresse wieder zugänglich machen.

Weg: Im Norden die Müllpresse durch Berührung des roten Kreises vorm Terminal in Gang setzen; rasch nach Süden, über das Rollfeld bis zum Decklift am südlichen Ende. Hier in der Mitte warten – sobald die Müllpresse zu sehen ist, Joystick nach unten drücken (relativ knappe Angelegenheit).

Tip: Im östlichen Teil (bei Decklift 2) des relativ übersichtlich strukturierten Levels sind etliche Schlüssel zu finden. Im NO gibt's ein Extraleben. Das Zeitlimit ist sehr großzügig bemessen, also keine Panik. Unbedingt Schlüssel für den nächsten Level einkaufen.

### Level 6 – Security Passage

Ziel: Innerhalb eines bereits aktivierten Zeitlimits zum Decklift im äußersten Osten laufen.

Weg: Einfach aufgebauter Level! Langer, schmaler Gang nach Osten. Das Zeitlimit ist überhaupt kein Problem. Man sollte, so man über genügend Schlüssel bzw. eine durchschlagskräftige Waffe (Lazer Snake) verfügt, auch noch die Schatzkammer mit ca. 20.000 Credits im östlichen Teil ausräumen. Dabei muß man aller-



dings im Süden durch eine Menge Türpaare gelangen.

#### **Level 7 – Science Zone 1**

Ziel: Eine Laserkanone im Norden des Levels aktivieren. Diese sprengt wiederum eine Tür auf, über die man innerhalb eines Zeitlimits zum Decklift gelangen muß.

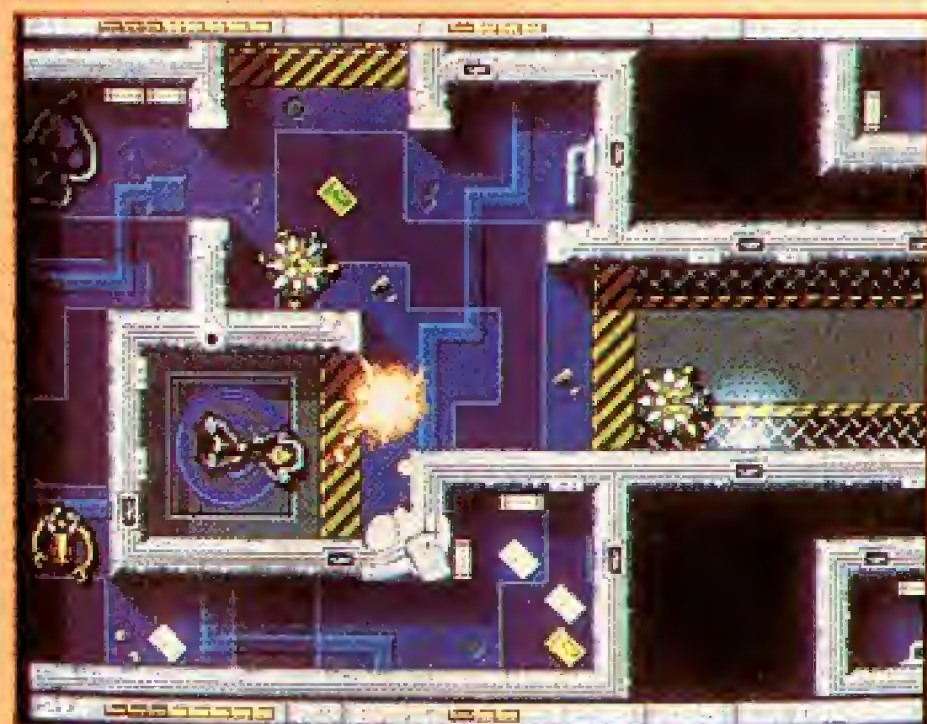
Weg: Langsam nach Norden zum Laserraum durchschlagen. Hier Vorsicht vor den drehenden Bodenlasern – Unachtsamkeit kostet schnell ein paar Leben! Die große Laserkanone aktiviert man durch Beschuß des roten Schalters daneben. Anschließend inner-

ist vor allem dann etwas knapp bemessen, wenn man im Labyrinth auch noch die zwei Extraleben und die ca. 12.000 Credits abräumen will. Anschließend nach Süden zum Decklift.

#### **Level 9 – Science Zone 3**

Ziel: Unter Zeitlimit sich nach Osten durchschlagen.

Weg: Rasch laufen! Entweder Schlüssel aufsammeln oder vorher kaufen, da an einer Stelle gleich vier davon benötigt werden! An der ersten Wegbiegung den obersten Weg nehmen, bei den nächsten beiden die untersten. We-



halb des reichlichen Zeitlimits von 50 Sekunden nach Norden, den Gang entlang bis zum Decklift. Die Türen sind jedoch etwas stabiler als jene der Civilian Zone; nur ca. 7.000 Credits sind einzuheimsen.

#### **Level 8 – Science Zone 2**

Ziel: Roten Sicherheitsschlüssel finden, dann durch ein explosives Labyrinth zum Decklift im Norden flüchten.

Weg: Zuerst nach Westen durchschlagen, weiter nach NW. Sobald man den roten Schlüssel gefunden hat, gegen den Uhrzeigersinn (S-O-N-W) durch die zuvor verschlossene Feuertür eilen.

Tip: Die weißen Drohnen im Labyrinth müssen zerstört werden, um weiterzukommen. Achtung: Geht in Deckung, wenn diese Dinger explodieren! Die besten Waffen hierfür sind Lazer Snake bzw. die Homing Missiles. Das Zeitlimit

nig Geld, aber viele First Aid Packs.

#### **Level 10 – Science Zone 4**

Ziel: Ein leckes Gasventil durch Flammenwerfer-Beschuß schließen, dann zum Decklift.

Weg: Kein Zeitlimit, daher bedächtig spielen. Vom Start aus im Uhrzeigersinn nach Norden bewegen. In einer kleinen Kammer im NO befindet sich das leckes Gasrohr (Berührung tödlich!).

Tip: Da der Flammenwerfer als Waffe an sich nicht herausragend ist, lohnt es nicht, mehr als das schwächste Modell zu kaufen. Im äußersten SO befindet sich ein Extraleben. Vorsicht vor den gepanzerten Schildkröten – diese schießen in alle vier Richtungen gleichzeitig.

#### **Level 11 – Security Passage**

Ziel: Decklift im Osten erreichen, bevor Science Block gesprengt wird.

Weg + Tip: Vorsicht vor den Laserkanonen – tödlich! Um diese auch im toten Winkel zerstören zu können, sind entweder Lazer Snake oder Homing Missiles notwendig. Das Zeitlimit ist überreichlich, daher sollte man die Schatzkammer am Levelanfang und das Extraleben unbedingt abräumen. Gegen die sich plötzlich materialisierenden Mech Warriors am besten die Lazer Snake einsetzen. Insgesamt ca. 10.000 Credits.

#### **Level 12 – Military Zone 1**

Ziel: Automatic Defense Device im Osten vernichten und unter Zeitlimit zum Decklift im SO laufen.

Weg: Wer über ausreichende Reserven und gute Waffen verfügt, sollte den ganzen Level abräumen (ca. 15.000 Credits, etwa in Levelmitte an leicht erreichbarer Stelle ein Extraleben). Bei der gezackten Kampfmaschine im Osten auf Distanz bleiben, ständig schießen und ausweichen (Lazer Snake bzw. Homing Missiles von Vorteil). Hier gibt's übrigens noch zwei weitere Extraleben. Anschließend über die Rollbahn nach Westen zurück, beim dritten Ausgang nach Süden und im Gegenuhreigersinn zum Decklift im SO. Sehr großzügiges Zeitlimit, daher eigentlich ohne Probleme zu schaffen.

#### **Level 13 – Military Zone 2**

Ziel: Um weiterzukommen, muß man sich einen Body Scan durch Berühren der vier Ring Scans in den jeweiligen Ecken besorgen. Dann unter Zeitlimit zum Decklift.

Weg: In diesem Level prinzipiell alles abräumen. Im NW und im SO (hier direkt im Ring Scan) befinden sich Extraleben. Westlich und östlich des Decklifts benötigt man je sechs Schlüssel. Diese findet man in den Kammern genau nördlich bzw. südlich des Decklifts.

Tip: Schlüssel, First Aid und Credits (15.000!) im Übermaß. Auch das Zeitlimit sollte keine Schwierigkeiten machen. Es ist ziemlich egal, in welcher Reihenfolge man die Ring Scans aktiviert. Wenn

möglich, für den nächsten Level bereits die Homing Missiles kaufen.

#### **Level 14 – Military Zone 3**

Ziel: Intex Defense Outpost in Levelmitte zerstören und unter Zeitlimit zum Decklift im SW.

Weg + Tip: In diesem Level alles abräumen: fast 35.000 Credits, ein Extraleben im NW, unzählige First Aids, etc. Nehmt Euch vor den fliegenden Minihubschraubern und den tückischen Bodenunheimlichkeiten in acht. Die waag- bzw. senkrechten Bahnen im Boden nur direkt nach den blauen Laserblitzen überqueren. Die zentrale Defense Unit zerstört man schließlich durch Vernichtung der vier blauen Sphären (Homing Missiles nützlich), danach ohne allzu großen Zeitdruck zum Decklift im SW zurückkehren.

#### **Level 15 – Military Zone 4**

Ziel: Um den Decklift zum nächsten Level zugänglich zu machen, sind vier Security Vaults notwendig (blaue Kapseln, etwa in den Levelecken).

Weg + Tip: Zuerst die beiden Security Vaults im Westen ausschalten, dann jenen im SO, schließlich den im NO. In Richtung SW sowie im mittleren Norden je ein Extraleben. Letztes Terminal im Spiel: Bevor man den letzten Security Vault einsammelt bzw. den Level verläßt (problemloses Zeitlimit), sollte man all seine Bargeldreserven (20.000 Credits sind in diesem Level zu finden) aufbrauchen. Extraleben unnötig (siehe nächster Level, außer man spielt mit seiner letzten Figur). Keys sinnlos. Empfehlenswert: Munition und First Aid (wenn notwendig) sowie maximal aufgerüstete Waffe (Lazer Snake oder Homing Missiles auf maximaler Stufe).

#### **Level 16 – Ground Floor**

Ziel: Eingang zum geheimen Alien-Nest finden.

Weg + Tip: Vom Ausgangspunkt im NO nach Süden eilen, weiter nach Westen, nach S und schließlich nach Osten. Hier gibt's ganze sechs Extraleben zu holen! Den Kampfhubschraubern wie gehabt ausweichen und mit Munition



# TIPS & TRICKS

## DIE SOLIDEN



sparen (auch wenn's in den Fingern juckt). Anschließend über die Brücke im äußersten SO in den letzten Level entfliehen.

### Level 17 – Underground Shaft

Ziel: Tod der Alien-Queen!

Weg + Tip: Schnurstracks nach Norden. Keine Zeit zum Verweilen! Die Löcher im Boden sind Hindernisse, jedoch nicht tödlich. Bei den Abzweigungen zuerst nach links, links, links, dann rechts, rechts, rechts – die anderen Abzweigungen führen in Sackgassen! Das Obermonster dürfte kein Problem darstellen.

So, Mission complete! Wer übrigens optimal spielt, sollte jetzt über ca. 19 Leben und einen Score von 450.000 verfügen...

Tja, das weltweite Dino-Fieber macht eben auch vor dem Amiga keinen Halt! Mit **JURASSIC PARK** haben die steinalten Schuppenechsen endgültig auch unsere Freundin infiziert. Wie Ihr nun diesen „Virus“ am schnellsten in den Griff bekommt, verrät Euch Daniel Bleisteiner:

Der 2D-Teil beschränkt sich mehr oder weniger auf das Aufsammeln von Sicherheitskarten und das Finden der Kinder. Im ersten Level befindet sich der vermisste Junge

nur wenige Schritte Richtung Süden zwischen ein paar Bäumchen. Das Mädel treibt sich hingegen im relativ komplexen Labyrinth der Kanalisation herum. Um dorthin zu gelangen, benötigt Ihr das Werkzeug, das wiederum im Bunker abzustauben ist. Nachdem Ihr den Bunker mittels Terminal geöffnet und das Werkzeug geholt habt, ist es Euch möglich, durch ein mit einem Gitter versehenes Rohr in die Dunkelheit der Kanali-



sation einzutreten. Dort besorgt Ihr Euch zuerst die Sicherheitskarte, die gleich bei der ersten Abzweigung links zu finden ist. Dann geht's weiter nach oben und wieder nach links. Hier entdeckt Ihr eine Kiste, mit der Ihr Euch zurück zum Ausgangspunkt und weiter nach rechts begeben

Den Kanal, in dem Ihr Euch nun befindet, marschiert Ihr entlang, bis Ihr auf eine Wand stößt. Weiter geht's nach Norden, anschließend ein kleiner Rechtsturn, bevor Ihr, nach einer Abzweigung links, auf die gesuchte Göre trifft. Sobald sich die Kleine auf die Kiste gesetzt hat, eilt Ihr zurück, um die mödrige Abwasserentsorgung endgültig zu verlassen. Wieder an der frischen Luft, entriegelt Ihr mit der gefundenen Sicherheitskarte die Tür und entflieht in den nächsten Level.

In einem weiteren 2D-Abenteuer gilt es, eine große Menge Beeren zu sammeln. Die schmackhaften Waldfrüchte werden benötigt, um sich an einem der beiden Triceratopse nach Süden vorbeizuschmuggeln. Das zweite gehörnte Urvieh ist sogar so nett, für uns eine Wand einzurammen. Freilich müßt Ihr da ein wenig nachhelfen: Bewegt Euch einfach stets an der Mauer entlang, und weicht im richtigen Augenblick dem Angriff des Triceratops aus. Ist die Wand letztendlich zerbröselt, rennt

Terminal öffnen. Sicherheitskarten finden oder mal an ein paar Gesteinsbrocken vorbei seinen Weg nach draußen zu erkunden. Manchmal ist es jedoch auch notwendig, einen Felsblock den Abgrund hinabzustößen, um dann auf einer Art Treppe in die Tiefe zu gelangen. Als einzig wirklich schwierige Stelle hat sich die Begegnung mit dem Tyrannosaurus erwiesen. Leider existiert für diesen Level kein Code, und so werdet Ihr wohl einige Versuche brauchen (Daniel benötigte ganze 50), um an diesem Riesen vorbeizukommen – wer die folgenden Tips beachtet, hat's dabei allerdings ein wenig leichter. Sobald Ihr Euch auf den Todespfad begeben habt, solltet Ihr nur noch geradewegs Richtung Osten steuern. Jede Zickzack-Bewegung kostet unnötig Zeit. Sprintet also, ohne stehenzubleiben, nach rechts und werft, sobald Ihr die Oberschenkel des T-Rex seht, die ersten drei von insgesamt fünf Leuchtfackeln in Laufrichtung ab. Erscheint der Kopf des Ungetüms, müßt Ihr die vierte Fackel nach links schleudern. Danach geht's in Windeseile weiter nach rechts. Nachdem Ihr einen kleinen Graben passiert habt, wartet Ihr kurz, bis erneut der Schädel des Sauriers im Bild erscheint, und werft dann Euer letztes Geschloß nach links über den Graben. Danach besteht keinerlei Möglichkeit mehr, die Riesenechse aufzuhalten! Nehmt also die Gehwarzen in die Hand und gebt Fersengeld. Sollte Euch der Tyranno trotzdem erwischen, tröstet Euch – wir kennen niemanden, der diesen Trip gleich beim ersten Anlauf lebend überstanden hat.

Den weitaus spannenderen Teil des Games stellen die 3D-Welten dar, denn hier gilt es, in Realtime gegen Unmengen von Raptoren anzukämpfen! Klingt allerdings schlimmer, als es ist: Wer ein Leben verliert, beginnt genau an der





Stelle wieder, wo er den Löf-fel abgegeben hat. Außerdem füllen hier die herumliegenden Munitions- und Energie-packs Euren Vorrat wieder komplett auf. Daher ist es ratsam, nur bei akuten Man-gelerscheinungen auf diese Packs zurückzugreifen. In einigen Levels ist es jedoch selbst mit den vorhandenen Reserven unmöglich, vernünftig über die Runden zu kommen. Versucht hier am besten, überflüssige Räume erst gar nicht zu betreten. Als besonders haarig stellt sich der letzte Level heraus: Unzureichende Reserven an Energie und Munition sowie läppische drei Leben – die gesamte Karte abzusuchen, ist hier fast nicht zu schaffen! Da es außerdem mehr Erste-Hilfe-Kits als Munition zu finden gibt, empfiehlt es sich, lieber ein paar Treff-er mehr zu kassie-ren und dafür den Gegner mit wenigen Schüssen zu erledigen. Ist Euch trotz-dem mal die Munition ausgegangen, hilft nur noch ein rettender Spurt in einen angreiferfrei-en Raum...

Damit Eure Mannen vom **ANSTOSS** bis zum Schlußpfiff eine gute Figur ab-geben, solltet Ihr Euch als erfolgver-sprechende Nach-wuchsmanager un-

bedingt die torträchtigen Tips von Cheftrainer Marus Schmaus reinziehen! Im Mannschaftsauswahl-menü ist es ratsam, einen der ersten sechs Clubs anzu-wählen, da diese bereits im europäischen Wettbewerb vertreten sind und somit größere Einnahmen garantie-ren. Achtet auch darauf, daß Euer Wahlverein über ein ausreichend geräumiges Sta-dion verfügt – somit spart Ihr schon mal die Ausbaukosten. Außerdem lohnt es sich im-mer, eine Scheinmannschaft einzurichten, deren Spitzen-stars sich dann quasi zum Billigtarif besorgen lassen. Bei Sponsorenverhandlungen darf ruhig ein wenig gepokert werden. Allerdings sollte man ein Angebot nicht mehr als zweimal in die Höhe trei-

ben! In Eurer Jahres-kalkulation empfiehlt es sich, die Jugend mit rund 300.000 DM zu unterstützen – so könnt Ihr schon bald mit starken Nach-wuchsspielern rech-nen. Eine wichtige Rolle spielt außerdem die medizinische Ver-sorgung. Je höher der Etat, desto schneller genesen Eure verletzten Spieler. Ein Betrag von ca. 500.000 DM ist durchaus an-gemessen. Auf die Pflege des Stadionrasens sollte beson-derer Wert gelegt werden. Ist das Grün in schlechtem Zu-stand, kann eine harmlose Rückgabe zum Torwart leicht böse Folgen haben. Laßt zu Beginn die Finger von großen ausländischen Stars! Die hohen Ablösesum-men sind für Euren noch recht bescheiden gefüllten Geldsäckel untragbar. Davon abgesehen gibt es auf dem Transfermarkt jede Menge gleichwertige Inländer zu günstigeren Preisen. Aller-dings sollte man beim geziel-ten Kauf vereinsfremder Spieler vorsichtig sein – die geforderten Ablösesummen liegen in der Regel über dem Doppelten des normalen

Preises. Die richtige Mann-schaftsaufstellung entschei-det fast immer über Sieg oder Niederlage! Bei Aus-wärtsspielen hat sich die 4-4-2 Aufstellung bestens be-währt. Ist der Gegner etwa gleich stark oder sogar ein wenig stärker, empfiehlt es sich, defensiv zu spielen. Liegt die Mannschaftsstärke hingegen ca. 10 Punkte unter der eigenen, sollte vorsichtig gespielt werden. Allem, was unterhalb der 10-Punkte-Hürde liegt, darf man mit kontrollierter Offensive be-gegnen. In Heimspielen ist die 4-3-3-Aufstellung anzu-raten. Die Taktik gegen deutlich schwächere Vereine heißt gnadenlose Offensive; leichter Unterlegenheit be-gegnet man mit kontrollier-ter Offensive. Ist der Gegner gar stärker, so empfiehlt es sich, erst mal vorsichtig zu spielen. Der Einsatz sollte immer auf normal gehalten werden. Bei zu hohem Ein-satz steigt das Verletzungsri-siko, und es hagelt zusätz-lich schnell gelbe und rote Karten. Von wenig Einsatz profitiert sowieso nur die andere Mannschaft. Die Ab-seitsfalle sollte in jedem Trainingsplan stehen, jedoch erst ab 10 Punkten im Spiel eingesetzt werden.

Erzielt ein Spieler nicht die gewünschte Leistung, ist ver-stärktes Einzeltrain-ing (mid. 3) eine Alternative. Vor Pokalspielen ist inten-sives Elfmetertrain-ing angesagt! Das Einüben bestimmter Spielzüge lohnt nur bei einer etwas spiel-stärkeren Mannschaft. Gegen schwache Ver-eine dürft Ihr auch mal an Regenerati-on denken. Bei schweren Spielen setzt eine hohe Siegprämie übrige-ns ungeahnte Kräfte frei.



vors Tor...  
...Gewühle im Strafraum...  
...Riesenchance für Schiefelbein!  
Tööööööor!  
1:0 Schiefelbein

Hamburger SC	0:0
SC Nürnberg	
Eintracht Dor.	0:0
VfB Karlsruhe	
TSV Köln	0:0
FC Kaiserslaut.	

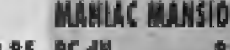



## Alle Tips auf einen Blick

[illegible]



20,000 Miles in 8 Weeks	L	-	Castle of Enchantis	O	FI	Fatal Heritage	L	-	King's Quest 3	L	P	Minotaur Warriors	-	A	Paul Baron	-	A	Star Command	L	-	A
408 Attack Submarine	-	A	Cause of the Anne Bonds	L	P	Paul Ramsey Legend	-	A	King's Quest 2	L	P	Monkey Island 1	O	FI	Red Lightning	L	-	Star Flight 1	L	-	A
7th Event	O	FI	Danger of Aurora: Ka	O	FI	Pier Brigade	-	A	King's Quest 3	L	-	Monkey Island 2	L	P	Red Storm Rising	-	A	Star Flight 2	L	-	A
Abandoned Places	L	P	Dark Hall	O	FI	Pink	L	-	King's Quest 4	L	P	Neveron 3	-	A	Rampage: Legend of Ishtar	-	A	Star Trek - 25th Anniversary	O	FI	-
Ad Lib Seavolume	-	A	Day of the Tiger	L	P	Quest of the Dragon	L	-	King's Quest 5	O	FI	Nervy Sam	-	A	Ran Rabeler	O	FI	Star Trek 5	-	A	-
Adventure of Link	-	P	Death Knights of Krynn	L	P	Ruddy Pheasant	O	FI	King's Quest 6	L	P	Neurophobic	L	P	Ring of Marston	O	FI	Star Trek 6	-	A	-
Airborne Ranger	-	A	Deathland	-	A	Return Wars	L	P	Kingdoms of England	-	A	New Zealand Story	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 7	-	A	-
Alone in the Dark	O	FI	Defenses & Art. (Ch. War)	-	A	Return of the Dragon	L	P	Knight of Legend	L	P	Occ	L	P	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 8	-	A	-
Alphaville Reality - City	-	P	Defender of the Crown	L	P	Schance in the Sea, Front	L	P	Roll	L	FI	Power Battle	L	P	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 9	-	A	-
Alphaville Reality - Dungeon	L	-	Diego Va	L	-	Sets	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 10	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 11	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 12	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 13	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 14	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 15	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 16	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 17	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 18	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 19	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 20	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 21	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 22	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 23	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 24	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 25	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 26	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-	Sets 1985	-	A	Rolling with the Waves	L	-	Power Strike	-	A	Rise of the Dragon	-	A	Star Trek 27	-	A	-
Amesbury-Foundations of Eden	O	FI	Diego Va 2	L	-																

 <p><b>PRIVATEER</b> PC DA ..... 99.95</p>	 <p><b>MANIAC MANSION 2</b> PC DV ..... 99.95</p>	 <p><b>PIRATES GOLD</b> PC DA ..... 109.95</p>	<p><b>die weiteren Plätze</b></p> <table border="1"> <tr><td>4.</td><td>ELITE 2 - THE FRONTIER DV</td><td>79.95</td><td>94.95</td></tr> <tr><td>5.</td><td>EYE OF THE BEHOLDER 3 DV</td><td>.....</td><td>94.95</td></tr> <tr><td>6.</td><td>SYNDICATE DV</td><td>79.95</td><td>94.95</td></tr> <tr><td>7.</td><td>X-WING DA</td><td>.....</td><td>94.95</td></tr> <tr><td>8.</td><td>RAILROAD TYCOON DELUXE DA</td><td>.....</td><td>94.95</td></tr> <tr><td>9.</td><td>LOST IN TIME DV</td><td>.....</td><td>99.95</td></tr> <tr><td>10.</td><td>JURASSIC PARK DV</td><td>.....</td><td>84.95</td></tr> </table>	4.	ELITE 2 - THE FRONTIER DV	79.95	94.95	5.	EYE OF THE BEHOLDER 3 DV	.....	94.95	6.	SYNDICATE DV	79.95	94.95	7.	X-WING DA	.....	94.95	8.	RAILROAD TYCOON DELUXE DA	.....	94.95	9.	LOST IN TIME DV	.....	99.95	10.	JURASSIC PARK DV	.....	84.95	<p><b>HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT</b></p>	<p><b>ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!</b></p>	<p>Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.</p>
4.	ELITE 2 - THE FRONTIER DV	79.95	94.95																															
5.	EYE OF THE BEHOLDER 3 DV	.....	94.95																															
6.	SYNDICATE DV	79.95	94.95																															
7.	X-WING DA	.....	94.95																															
8.	RAILROAD TYCOON DELUXE DA	.....	94.95																															
9.	LOST IN TIME DV	.....	99.95																															
10.	JURASSIC PARK DV	.....	84.95																															

1863 dv	79.95	legend dv	94.95	1869 dv	89.95	lone the ultimate challenge dv	79.95	<b>ANKÜNDIGUNGEN</b>	<b>SONDERANGEBOTE</b>	<b>IBM-PC SOUND</b>
a train dv	59.95	legend of leonard dv	94.95	a train dv	94.95	maroon maroon 2 dv	99.95	Der Escheimungsmann steht vor dem Namen	<b>z.T. in englisch (US)</b>	Original Sound Blaster von Creative Tech.
a-train construction set dv	49.95	legend of lyranida dv	89.95	a-train 300-europe dv	99.95	microprose f1 grand prix dv	99.95			cd-rom phlopes 205 ..... PC 359.95
adidas a 370-europe dv	99.95	legends of valour dv	89.95	alpha in the dark dv	74.95	might & magic 5 dv	79.95			cd-rom 300 kbps incl. Conn. .... PC 444.95
adventure dv	94.95	lemmings 2 dv	79.95	ambrosia dv	89.95	monkey island 2 dv	89.95			cd-rom upgrade für sbpro+sb16 PC 599.95
adventures dv	84.95	lemmings dv	69.95	battle Isle dv	89.95	old leachy dv	94.95			cd-rom media sound 2000 sb ..... PC 499.95
battle Isle dv	79.95	loam dv	79.95	battleground dv	89.95	pinball dreams dv	69.95			cd-rom set 1 bundle ..... PC 999.95
battle Isle data disk 2 dv	54.95	lost Vikings dv	84.95	body blown dv	79.95	pinball gold dv	109.95			cd-rom set 2 bundle ..... PC 1599.95
battle Isle demo (feat. Isle+data) dv	79.95	lotus motifs dv	79.95	bonanza manager part. 2 & dv	79.95	pinch of persia 2 dv	84.95			cd-rom set 3 bundle ..... PC 1999.95
birds of prey dv	84.95	lotus 3 dv	59.95	burntime dv	94.95	pinpoint dv	99.95			cd-rom set 4 bundle ..... PC 2499.95
black crypt dv	69.95	m 1 rank, pinball dv	79.95	caribbean dv	99.95	pinpoint speech pack dv	49.95			cd-rom set 5 bundle ..... PC 2999.95
body blows dv	74.95	maxima: mission dv	89.95	carriacoe dv	94.95	rainbow hyacinth dv	94.95			cd-rom set 6 bundle ..... PC 3499.95
bulletproof manager part. 2 & dv	79.95	might & magic 3 dv	79.95	carriacoe mission disk 1 dv	59.95	schwarze euge des dv	89.95			cd-rom set 7 bundle ..... PC 3999.95
campaign dv	74.95	monkey island 1 dv	79.95	der schatz im silbernen dv	79.95	steel lions dv	94.95			cd-rom set 8 bundle ..... PC 4499.95
cat lewis challenge dv	69.95	monkey island 2 dv	79.95	duke 2 dv	79.95	terracotta power dv	74.95			cd-rom set 9 bundle ..... PC 4999.95
civilization dv	84.95	one step beyond dv	59.95	elboway manager dv	94.95	thunder center dv	94.95			cd-rom set 10 bundle ..... PC 5499.95
codename: lion man dv	54.95	petitior dv	79.95	elite 2 - the frontier dv	94.95	simile dv	74.95			cd-rom set 11 bundle ..... PC 5999.95
colossus thesis dv	49.95	ppa courses dv	44.95	eye of the beholder dv	84.95	simon the stunner dv	99.95			cd-rom set 12 bundle ..... PC 6499.95
combat expert dv	79.95	ppa golf plus dv	79.95	eye of the beholder 3 dv	94.95	space quest 5 dv	89.95			cd-rom set 13 bundle ..... PC 6999.95
commander dv	79.95	pinball dreams dv	69.95	fields of glory dv	109.95	starfighter 7 dv	79.95			cd-rom set 14 bundle ..... PC 7499.95
commander 2 dv	79.95	pinball fantasies dv	79.95	hardlock dv	84.95	strike commander dv	99.95			cd-rom set 15 bundle ..... PC 7999.95
commander 3 dv	79.95	pinball fantasies 2 dv	84.95	hobby physics dv	84.95	strike commander last op. 1 dv	49.95			cd-rom set 16 bundle ..... PC 8499.95
commander 4 dv	79.95	pinball fantasies 3 dv	84.95	hobby physics 2 dv	84.95	strike commander last op. 2 dv	49.95			cd-rom set 17 bundle ..... PC 8999.95
commander 5 dv	79.95	pinball fantasies 4 dv	84.95	hobby physics 3 dv	84.95	strike commander last op. 3 dv	49.95			cd-rom set 18 bundle ..... PC 9499.95
commander 6 dv	79.95	pinball fantasies 5 dv	84.95	hobby physics 4 dv	84.95	strike commander last op. 4 dv	49.95			cd-rom set 19 bundle ..... PC 9999.95
commander 7 dv	79.95	pinball fantasies 6 dv	84.95	hobby physics 5 dv	84.95	strike commander last op. 5 dv	49.95			cd-rom set 20 bundle ..... PC 10499.95
commander 8 dv	79.95	pinball fantasies 7 dv	84.95	hobby physics 6 dv	84.95	strike commander last op. 6 dv	49.95			cd-rom set 21 bundle ..... PC 10999.95
commander 9 dv	79.95	pinball fantasies 8 dv	84.95	hobby physics 7 dv	84.95	strike commander last op. 7 dv	49.95			cd-rom set 22 bundle ..... PC 11499.95
commander 10 dv	79.95	pinball fantasies 9 dv	84.95	hobby physics 8 dv	84.95	strike commander last op. 8 dv	49.95			cd-rom set 23 bundle ..... PC 11999.95
commander 11 dv	79.95	pinball fantasies 10 dv	84.95	hobby physics 9 dv	84.95	strike commander last op. 9 dv	49.95			cd-rom set 24 bundle ..... PC 12499.95
commander 12 dv	79.95	pinball fantasies 11 dv	84.95	hobby physics 10 dv	84.95	strike commander last op. 10 dv	49.95			cd-rom set 25 bundle ..... PC 12999.95
commander 13 dv	79.95	pinball fantasies 12 dv	84.95	hobby physics 11 dv	84.95	strike commander last op. 11 dv	49.95			cd-rom set 26 bundle ..... PC 13499.95
commander 14 dv	79.95	pinball fantasies 13 dv	84.95	hobby physics 12 dv	84.95	strike commander last op. 12 dv	49.95			cd-rom set 27 bundle ..... PC 13999.95
commander 15 dv	79.95	pinball fantasies 14 dv	84.95	hobby physics 13 dv	84.95	strike commander last op. 13 dv	49.95	</		

<b>VERSANDKOSTEN INLAND</b>	
bei Vorzahlung per Scheck oder Kreditkarte .....	5,-
bei Versand per Nachnahme .....	10,-
<b>VERSANDKOSTEN AUSLAND</b>	
bei Vorzahlung per Scheck oder Kreditkarte .....	netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .....	netto 25,-

Ab Kunden innerhalb der EG beliefere wir Sie incl. 15 % MWST.  
 Ab Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWST.  
 Ihre Zollbehörde erhält dann die jeweils gültige Einfuhrbescheinigung.

**CPS FRANK HEIDAK**  
**BÜRGERSTRASSE 8 - 10**  
**50667 KÖLN**

---







**BESTELLANNAHME PER TELEFON**  
**0221 / 25 69 83, ...84 und ...85**

---

**BESTELLANNAHME PER TELEFAX**  
**0221 / 25 69 86**

---

**LADENLOKAL "CRAZY STORE"**  
**ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN**

<input type="checkbox"/> L	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> Prg	<input type="checkbox"/> Test	<input type="checkbox"/> Zub	<b>Daten anfordern</b>		
<input type="checkbox"/> L	<input type="checkbox"/> P	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> Prg	<input type="checkbox"/> Test	<input type="checkbox"/> Zub			
<input type="checkbox"/> Kundenmagazin (incl. MEGA FUN)								

Computer-typ

Name  AL  02/94

Straße

PLZ Ort

Telefon  Kreditkartenfirma  Verfall

Kunden-Nr.  Karten-Nr.



Jeder Stammtischpolitiker hat seine Patentlösung für die mit der Wiedervereinigung einhergehenden Probleme – das neue Sunflowers-Label kann dagegen mit einer praxisnahen Polit-Simulation aufwarten!

# AUF SCHWUNG OST

Deren spielerische Wurzeln reichen bis in die Zeit zurück, als Erich Honecker noch ein seltener, aber gern gesehener Gast in Chile war: Anno „Sim City“ durften wir schon mal mit der Maus eine aus der Vogelperspektive gezeigte (Stadt-) Landschaft zum Blühen bringen, während wir uns über das rucklige Scrolling und den piepsigen Sound amüsierten. So gesehen stößt man hier von den Iconmenüs über die diversen „Katastrophen“ bis zu der Flut an Statistiken vorwiegend auf Altbekanntes. Trotzdem gestaltet sich der wirtschaftliche und gesellschaftliche Aufbau der Ex-DDR in der Zockerpraxis ganz anders als Maxis' Städtebauklassiker. Im Endeffekt geht es darum, durch eine kräftige Steigerung des Bruttosozialprodukts in den fünf neuen Bundesländern sein eigenes Ansehen als Politiker in unermessliche Höhen zu treiben. Dafür wählt man zunächst unter sieben Szenarios aus, von denen eines der historischen Situati-

on des Jahres 1989 entspricht und ein weiteres nur zum Üben gedacht ist. Bei den anderen steht jeweils eine besondere Problematik (hohe Arbeitslosigkeit, Umweltschäden etc.) im Vordergrund, aber natürlich bekommt man es überall mit den bekannten Finanz-, Verkehrs-, Kultur-, Energie-, Umwelt-, Beschäftigungs- und Kriminalitäts-Problemen zu tun.

Zu deren Lösung steht eine zoombare Landkarte bereit, die aus der Nähe betrachtet nun wirklich schwer an eine „Sim City“-Ansiedlung erinnert. Ganz ähnlich verhält es sich mit den Aktionen des Spielers, der per Maus und (Unter-) Menüs Straßen, Fußballplätze, Atomkraftwerke, Mülldeponien, Häfen, Kläranlagen und Polizeistationen errichtet, die Steuern festsetzt, Wälder abholzt, im Fall des Falles Nahrungsmittel importiert oder nach Bodenschätzen sucht. Gelegentlich schrillt auch das Bildtelefon, etwa wenn irgendwo ein Brand ausbricht oder die Krimi-

nalitätsrate in Rostock beunruhigend ansteigt. Dazu wird man fortlaufend über seine Beliebtheit bei den Bürgern im Lande informiert, und schließlich regnet's jeden Monat Statistiken zu allen erdenklichen Themen in übersichtlicher Tabellen- bzw. Diagrammform.

Erstaunlicherweise macht das Gameplay in der Praxis einen wesentlich eigenständigeren Eindruck, als es sich in der Beschreibung anhört. Aufschwung Ost ist doch um einiges komplexer und detailreicher als das bejahrte „Sim City“, selbst wenn man um des flüssigen Handlungsablaufs willen auf etliche Dinge verzichtet hat – beispielsweise spielen weder die politischen Parteien noch die bekannten Treuhand-Probleme eine Rolle. Bei der Präsentation wurden gegenüber der zeitgleich veröffentlichten PC-Version kaum Abstriche gemacht: Manche Icons sehen etwas anders aus, der Aniga rechnet gelegentlich etwas länger, aber sonst wird man ebenso ordentlich bedient wie auf der DOSe. Na, dann schwingen wir uns mal auf! (C. Borgmeier/od)



## AUF SCHWUNG OST (SUNFLOWERS)

### AUF SCHWUNGS-SIMULATION

**79%**

„BESCHWINGEND“



GRAFIK	66%
ANIMATION	59%
MUSIK	54%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%

### VARIABEL

PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



# DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN

**JOKER-VERLAG  
PRÄSENTIERT:  
SONDERHEFT**

**Nr. 5 STRATEGIE**

**DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN**

FÜR AMIGA, PC  
ATARI ST UND C 64!

**STRATEGISCH...**  
130 STRATEGICALS  
IM TEST!

**TAKTISCH...**  
JEDE MENGE TIPS,  
TRICKS UND  
LÖSUNGEN!

**GUT!**  
ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN,  
PREVIEWS, NEWS,  
INSIDER-INFOs UND  
EXCLUSIV FOTOS!

**BATTLE**  
zu gewinnen!

**DAS UMFASSENDE GESAMTWERK  
ZUR COMPUTER-STRATEGIE  
ZUM LESER, SAMMELN  
UND NACHSCHLAGEN**

DM	8,50
ÖS	68,00
SFR	8,50
MFL	9,90
LIT	8,200
Sonderheft Nr. 5	

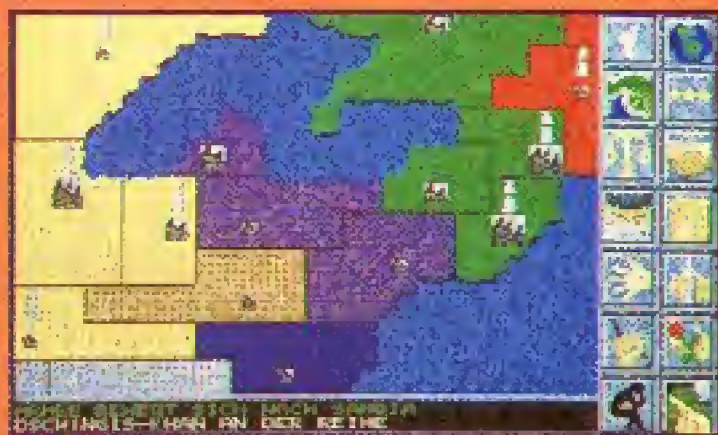
III  
MEILE  
POSTER

II  
MEILE  
ROLLEN-  
SPIELE

I  
MEILE  
ADVENTURE

**NUR NOCH KURZE ZEIT  
ERHÄLTlich!**





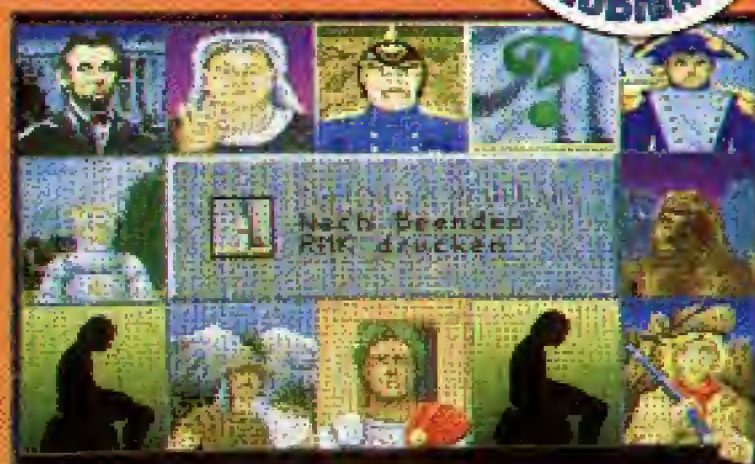
Die Welt in 32...



...und 256 Farben!

# STRATAGEM

„Stratagem“ ist ja das englische Wort für „Kriegslist“ – und listig, wie die Strategen von Impressions sind, wollten sie mit ihrem neuesten Digi-Weltkrieg die Welt im Sturm erobern...



Wir drehen wieder an der Rüstungsschraube (A1200)

Ein durchaus verständliches Ansinnen, dem freilich nur begrenzter Erfolg beschieden sein dürfte: Auch wenn die Grundidee des Spiels (eine Art superkomplexes „Risiko“) nicht unbedingt die schlechteste ist, krankt doch das neue Produkt der Impressions an einem alten Leiden der Company – handwerklich wurde mal wieder geschludert, was das Zeug hält!

Das ist hier wortwörtlich doppelt schade, denn in der Box findet man neben der Standardausführung für Normal-Amigas auch gleich eine Spezialversion für den A1200. Letztere funktioniert zwar einwandfrei, doch die Normalvariante zeigt bereits beim Laden eine beängstigende Neigung zum Absturz, solange sie nicht von einer Festplatte in den Speicher geschaufelt wird. Und auch während des Games bleibt man hier von Gurus nicht verschont. Beiden Fassungen gemeinsam ist eine Steuerung, die dem Spieler nach guter bzw. schlechter Firmentradition mindestens zweimal so viele Mausklicks abverlangt, als eigentlich nötig wären. Bei Titeln wie „Rules of Engagement 2“ mag das ja noch einen gewissen Sinn machen, hier jedoch ist es nur überflüssig. Und damit wären wir beim Inhalt angelangt:

Für jeden der bis zu fünf menschlichen und/oder verschiedenen temperamentvollen Digi-Generäle geht es hier um die rundenweise Eroberung der in viele Gebiete aufgeteilten Welt; freilich nicht nur mit einfachen Armeen, sondern ganz nach Wunsch mit Infanterie, Panzern, Marine, usw. Auch werden anfangs nur

einige Länder an die Streithähne vergeben, während der Rest zunächst neutral bleibt. Spezielle Aufgaben gibt es zwar nicht, aber sonst gleicht das Game seinem brettharten Vorbild zumindest auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad schon sehr stark. Profis dürfen allerdings Faktoren wie die Intelligenz der Computergegner verändern oder allerlei wahlfreie Features mit einbeziehen, so daß die vollständige Kriegstlist beinahe einer echten Simulation nahekommmt – einschließlich Bündnismöglichkeiten, Geheimdienst-Unternehmungen, Revolutionen und Kämpfen, die sich über mehrere Spielrunden hinziehen.

Ja, wer mag, kann seine Sträube sogar auf einem gar nicht mal üblen taktischen Echtzeit-Kampfscreen per Hand ausfechten, und wenn Mutter Erde zu langweilig wird, stehen via Landschafts-Generator unendlich viele weitere Planeten zur Eroberung bereit. Das Game hat also durchaus auch seine Schokoladenseiten; ob die akzeptable Optik oder der verlagsintern umstrittene Soundtrack samt seinen gelegentlichen FX ebenfalls dazugehören, wollen wir gerne Eurem persönlichen Geschmack überlassen. Völlig unumstritten stand in der Redaktion hingegen fest, daß das 1200er-Stratagem zu bevorzugen ist – nicht nur wegen der hier fehlenden Macken, sondern auch wegen der insgesamt etwas gefälligeren Performance. (jn)

## STRATAGEM (IMPRESSIONS)

### RISIKO-STRATEGIE

<b>46%</b>	<b>55%</b>
„A500“	„A1200“

44%	GRAFIK	46%
35%	ANIMATION	35%
46%	MUSIK	46%
22%	SOUND-FX	22%
48%	HANDHABUNG	62%
55%	DAUERSPASS	64%

### VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS	DM 99,-DM	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	



# COMPUTER Vesalia


Industriestraße 25  
46499 Hamminkeln  
Autobahn A3 - Ausfahrt  
Wesel / Bocholt  
Fax: 02852/1802

Bestellannahme: 02852/91 40-10

Bestellannahme: 02852/91 40-11

Bestellannahme: 02852/91 40-14

Autorisiertes

 **Commodore**  
**AMIGA** Service-Center

## TIPS DES MONATS

A 570 CD-ROM für A 500 / A 500Plus	219,-
Der Renner: mit 2 CD's, ca. 600 MB PD-Software	
CD 32-Console, 1 CD mit Oscar u. Diggers	599,-
AMIGA 1200 mit Desktop Dynamite	699,-
Printmanager, Wordworth, DPaint IV, Dennis, Oskar	
8/2 MB-Box A 500 / A 500 Plus	289,-
Port durchgeführt. 3 Spiele: Bad Vibes, ZAP und Delta Run	

### AMIGA-Hardware

570 CD-ROM-LW für A 500/A500 Plus o. CD	179,-
AMIGA 500Plus und 1 MB-Karte	339,-
A 600 und 1 MB-Karte	399,-
AMIGA 1200 40 - 130 MB Harddisk*	a. Anfr.
AMIGA 1200 210 MB Harddisk*	1099,-
AMIGA 1200 260 MB Harddisk*	1199,-
AMIGA 1200 345 MB Harddisk*	1299,-
AMIGA 1200 460 MB Harddisk*	a. Anfr.
* Desktop Dynamite beim Kauf eines A 1200 / A 4000	159,-
(Digita Printmanager, Wordworth, DPaint IV, Dennis und Oskar)	
Aktivitäts-Pack	129,-
(AmiWrite AGA, DPaint AGA, Nigel Mansell AGA)	
AMIGA 2000 2.0 u. 1.3, 2 x 3,5" LW	649,-
AMIGA 4000-30, 4 MB-120 MB	1998,-
AMIGA 4000-40, 6 MB-250 MB	3699,-
A 1942 Monitor für A 1200/A 4000	749,-
Neu: Commodore 1084ST Stereo-Monitor	369,-
Mitsubishi EUM 1491 A	1289,-
IDEK MF 5017 17" spez. für A 1200 / A 4000	1995,-
IDEK MF 5021 A 21" spez. für A 1200 / A 4000	3320,-

### AMIGA-Speichererweiterungen

WINNER-Ram - Made in Germany

512 KB RAM-Karte A 500	49,-
512 KB WINNER-Ram A 500, 5 J. Garantie	59,-
1 MB WINNER-RAM A 500Plus	89,-
1 MB WINNER-RAM, Uhr/ Akku A 600	99,-
1,8 MB WINNER-RAM, Uhr/ Akku A 500	199,-
1 MB 68020 Turbokarte 32 Bit-FastRam A 500	349,-
1 MB 68030 Turbokarte 32 Bit-FastRam A 600	499,-
4 MB 68020 Turbokarte 32 Bit-FastRam A 600	699,-
8/2 MB RAM-Karte A 2000-intern	a. Anfr.
8/2 MB RAM inkl. AT-Bus-Contr. A 2000	299,-

### 32 Bit-Fast-Ram Speichererweiterung A 1200-intern

Coprocessor-Option bis 50 MHz, Echtzeit-Uhr

1.0 MB 32 Bit-FastRam mit Uhr	199,-
4.0 MB 32 Bit-F-Ram, Uhr, inkl. Copro.	499,-
8.0 MB 32 Bit-Fast Ram mit Uhr	a. Anfr.
A 1200 Turbosystem 68030/28, 0 MB	399,-
Bis 8 MB aufrüstbar: 1 MB Modul	99,-

### AMIGA-Laufwerke

3,5" Promigos-Drive, alle Amiga's extern	109,-
3,5" Laufwerk A 500 / A 500 Plus-intern	99,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör.	
3,5" Laufwerk A 600 / A 1200-intern	109,-
kompl. mit Auswurfaste und Zubehör.	
3,5" TEAC-Laufwerk A 500/ A 500 Plus-intern	119,-
Superleises Laufwerk mit Auswurfaste und Zubehör.	
3,5" DF0- oder DF1-Laufwerk A 2000-intern	99,-
kompl. mit Einbauanleitung und Zubehör.	
3,5" HD-Laufwerke extern und intern	a. Anfr.

### Nützliches Zubehör

Toccata 16 Bit Stereo Audio-Karte A 2-4000	598,-
AS 214-Kit, WB 2.0 m. 4 Disk, dtsh. Handb.	49,-
AS 216Plus-Kit, WB 2.1 m. 5 Disk u. 3 Handb.	99,-
AS 216Plus-Kit, WB 2.1, dtsh. Handbücher	139,-
mit 2.0 ROM u. A 500 / 2000 Umschaltplatine	
AS 217-Kit 3.0 DOS- und ARexx-Handb., Installdisk	a. Anfr.
1.3 ROM mit A 600 Umschaltplatine	a. Anfr.
1.3-2.0-3.0 Umschaltpl. A 600 mit 1.3 u. 3.0 ROM's	149,-
1.3 ROM mit A 500Plus / A 2000 Umschaltplatine	49,-
2.0 ROM mit A 500 / A 2000 Umschaltpl.	49,-
3.0 - 1.3 Umschaltpl. mit 1.3 ROM's, A 1200	129,-
3.0 - 2.0 Umschaltpl. mit 2.0 ROM's A 1200	129,-
3.0 ROM's mit 2-fach Umschaltpl. A 500	a. Anfr.
3.0 ROM's mit 3-fach Umschaltpl. A 500	a. Anfr.
2.0 ROM mit A 500 / 2000 Umschaltplatine	49,-
2-fach Umschaltplatine autom. A 500 / A 2000	29,-
WINNER-Stereo-Sound-Sampler	89,-
Bis 50 KHz, Anschluß für Microphon regelbar. Mit Software	
WINNER-Midi, durchgeführter Bus	69,-
WINNER-Maus Amiga 2 Jahre Garantie	39,-
Super Farben in gelb, blau, pink, grün	
autom. Mouse-Joystick Switchbox	29,-
Sunnyline Trackball-Amiga	69,-
AMIGA Handy-Scanner, durchgef. Druckerport	229,-
100 - 400 DPI einstellbar inklusive Touch-Up-Software	

### Sat-TV Anlagen

Stereo-Receiver, Fernbedienung	ab 299,-
Radix 3400 Stereo-Receiver	439,-
Mit Videocrypt-Kartenleser für codierte engl. Programme	
Videocrypt-Decoder	399,-
Smart-Card für z.Z. 14 engl. Astra-Programme	299,-
65er Offsetschüssel mit Philips LNC 1.0 dB	139,-
Philips LNC für 2 Teilnehmer	129,-
Philips LNC mit Box für 4 Teilnehmer	229,-
85er Offsetschüssel mit Motor	399,-
Mit Philips LNC 1.0 dB und manuelle Steuerung.	
Für Programme aus Griechenland, Zypern,	
Ägypten (3), Marokko, Tunesien, Polen (3),	
Ungarn, Serbien, Kroatien, Algerien, Albanien,	
Türkei (8), Portugal, Spanien, Italien (2), USA,	
sowie Viva, Arte, DW-TV, Euronews	
(alle in dtsh.) Super Channel (NBC),	
48 Astra-Programme und ca. 100 Radioprogramme.	

### CD-32 Software

D-Generation, Genesis, Golden Collection,	
Surf Ninja, Trolls, Pinball Fantasies,	
Whales Voyage, Winter Super Sports, Zool II,	
Treasures in the Silver Lake, James Pond,	
Jurassic Park	je 69,-

### Genlock, Digitizer usw.

RGB-Splitter und Grabber	195,-
2 Geräte mit allem Zubehör, zur Videobearbeitung	
Y-C-Genlock inkl. Scala 500 Junior	719,-
Sirius-Genlock inkl. Scala 500 Junior	1579,-
Frame Store Echtzeitdigitizer	688,-
Picasso II-2MB bis 1600 x 1280 möglich	698,-
Retina 2 MB 24 Bit- Grafikkarte	678,-
Retina 4 MB 24 Bit- Grafikkarte	879,-
Retina Encoder (Retina Videorec.-Konv.)	198,-

### Harddisk A 500 / Plus

210 MB-Contr. RAM-Opt.	648,-
260 MB-Contr. RAM-Opt.	718,-
345 MB-Contr. RAM-Opt.	798,-
460 MB-Contr. RAM-Opt.	1098,-

### Harddisk A 2000

210 MB-Contr. RAM-Opt.	598,-
260 MB-Contr. RAM-Opt.	668,-
345 MB-Contr. RAM-Opt.	748,-
460 MB-Contr. RAM-Opt.	1068,-
545 MB-Contr. RAM-Opt.	1349,-

### Harddisk A 500 - A 1200-intern

Harddisk-Controller für A 500-intern	149,-
40-66 MB 2,5" HD / a. Anfr. / 84 MB 2,5" HD	450,-
120 MB 2,5 HD / 640,- / 210 MB 2,5" HD	870,-
2,5" HD-Flachkabel, Installdisk und Befestigungsschrauben	29,-
3,5" A 1200HD-Kit: Adapter, alle Kabel, Software usw.	59,-
2.05 ROM spez. für A 600 Aufrüstung in A 600-HD	39,-

### Ersatzteil-Service

Kick-ROM 1.3	29,-	Kick-ROM 2.04	39,-
6362 Denise	19,-	8373 Hires Denise	29,-
6520	2 Stck. 20,-	Garry 5719	15,-
8375 (8372 1 MB)	39,-	8372 (Hires A 2 MB)	39,-
8364 Paula	29,-	6571 (Keyboard)	15,-
Netzt. A 500	79,-	Netzt. A 2000	199,-
C 64 Netzt. A 500	39,-	1541 II Netzt. A 500	39,-
Tastatur A 500	89,-	Tastatur A 2000	169,-
Tastatur A 600	89,-	Tastatur A 3000	189,-
Tastatur A 1200	99,-	Tastatur A 4000	169,-

Mindestbestellwert 50,- DM, plus Versandkosten

**HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

### Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str. 386  
Tel.: 0203/4957 97

Nachnahme-Versand mit  
Post oder UPS ab 10 DM.

Großgeräte nach Gewicht.  
Ausland: Vorkasse

### Bestellannahme Salzwedel

Tel. 0 39 01 / 2 41 30  
KEIN VERKAUF

**Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich**

**7 Jahre VESALIA \* WINNER-Produkte=Made in Germany \* 7 Jahre WINNER**



# LIBERATION

Kapelle, bitte einen Tusch, hier kommt das erste Rollenspiel exklusiv für das CD<sup>32</sup>! Genau genommen ist die Premiere aber eine Fortsetzung – nämlich die des SF-Abenteuers „Captive“ von anno 1990.

Wie der Vorgänger stammt auch dieses Mindscape-Programm aus der Feder des C64-Actionspezialisten Tony Crowthers, und wie der Vorgänger wird es wohl den Sprung in die Rolli-Oberliga nicht ganz schaffen – dazu ist allein schon die Sache mit den Speicherständen viel zu unbefriedigend gelöst:



Der batteriegespeiste Dauerspeicher bewahrt nämlich bloß ein File zur Zeit, will man ein anderes Game save, so muß der Befreiungskrieg geopfert werden. Warum also keine Paßcodes? Und warum funktioniert die Joypad-Steuerung so umständlich, daß man ohne Maus bald Knoten in den Fingern hat? Und wie zum Kuckuck konnte sich jemand ein derart abartig kompliziertes Inventory-Handling einfallen lassen?!

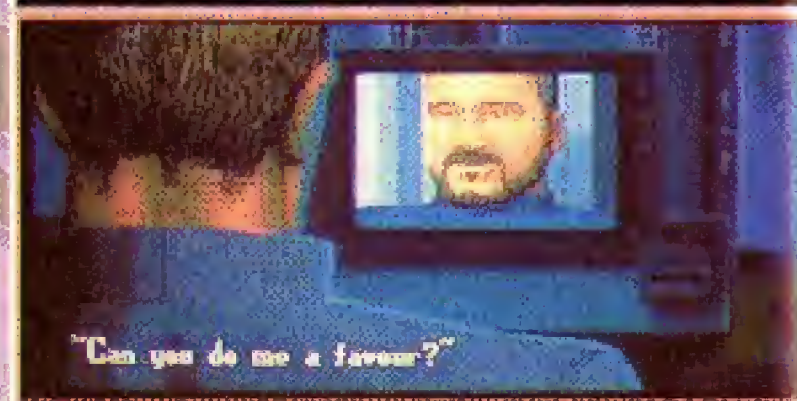
Doch halt, ehe Ihr nun meint, das Spiel sei ein Totalreinfall, wollen wir flugs von den Schattenseiten zu den Lichtblicken kommen. So mag die kunterbunte Farbgebung der 3D-Umgebung ja Geschmackssache sein, aber die originell und abwechslungsreich gestalteten Dungeon-Wände verdienen allemal ein

dickes Lob. Ebenso wie die Möglichkeit, nach oben bzw. unten zu schauen, der pompöse Intro-Film oder das fein animierte und texturierte Polygon-Inventar: Autos, Roboter und Menschen. Viele schicke Soundtracks werden von netten FX und toller englischer Sprachausgabe unterstützt – und vermutlich entflucht Euch gleich eine grimmige deutsche Sprachausgabe, wenn Ihr nicht bald erfahrt, worum es hier eigentlich geht...

Die Handlung schließt an „Captive“ an, wo mit Hilfe von vier ferngesteuerten Droiden die Selbstbefreiung des Spielers aus der Tiefkühlhaft angesagt war. Nunmehr rehabilitiert, stolpert der Held postwendend in den nächsten Schlamassel, denn die Polizei-Robbis von Mutter Erde drehen durch. Der Herstellerkonzern macht sich an eine riesige Vertuschungsaktion, in deren Verlauf gleich noch ein paar unliebsame Mitbürger eingekassiert werden, und unser Ex-Knacki darf wieder seiner Lieblingsbeschäftigung nachgehen

– der Fernsteuerung von Kampf-Cyborgs. Straßenlabyrinth diverser Städte sind ebenso zu durchmessen wie Gebäude-Verliese: Robot-Polizisten wären per Echtzeit-Ballerei zu bekämpfen, alle unschuldig Gefangenen müssen befreit und sämtliche Beweise für die finstere Verschwörung gesammelt werden. Es gibt also viel zu tun, und die vier Blechkameraden tun's, indem sie mit passenden Keycards verschlossene Türen öffnen, Geräte, Ergänzungs-Chips und nicht zuletzt Wummen samt Munition einsacken (bzw. kaufen) oder aus Passanten und Hydranten, äh, in der Landschaft herumstehenden Compi-Terminals weiterführende Informationen kitzeln.

Tja, unbeschadet der genannten tiefschwarzen Flecken hat das englisch angeleitete Liberation also alles in allem doch wenigstens eine hellgraue Weste an – und ist für CD-Fans somit zwei-



fellos eine nähere Bekanntschaft wert! (jn)



LIBERATION  
(MINDSCAPE)

SF-ROLLENSPIEL

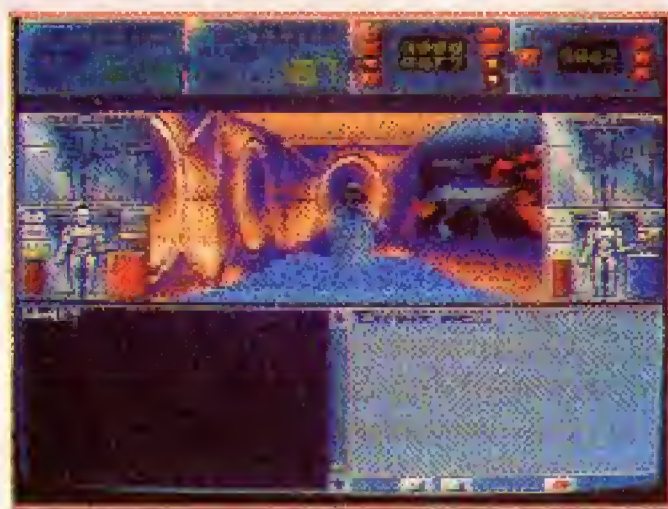
64%  
„BUNT“



GRAFIK	76%
ANIMATION	74%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	66%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-





# Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.  
Aber viel hat nicht gefehlt -  
vergleichen Sie selbst!

Ein frohes Weihnachtsfest und ein  
gutes neues Jahr wünscht Ihnen Ihr  
Team vom

## Versand 99

### SIMULATION / STRATEGIE

1689	V	64,99
AA Ancient Art of War (t.Skies)	A	59,99
A - Train	V	79,99
A - Train Construction Kit	V	36,99
Airbus A 320 America	V	86,99
Aufschwung Ost	V	52,99*
B 17 Flying Fortress	A	64,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Battle Isle 2	V	79,99*
Big Sea	A	59,99*
Christoph Kolumbus	V	72,99*
Civilization	D	68,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99
Delivery Agent	V	33,99
Der Patriarch	V	64,99
Die Siedler	V	79,99*
Dynatech	V	52,99
Elite 2 - Frontier	V	52,99
Elysium	V	64,99
F 17 Challenge	A	24,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A	30,99
Gunship 2000	A	64,99
Hannibal	V	64,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Hired Guns	A	59,99
Kingmaker	V	64,99*
Mad TV	V	33,99
Mad News	V	64,99*
Overdrive	A	24,99
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52,99
Pirates (ANGEBOT)	A	29,99
Pizza Connection	V	79,99*
Prime Mover	A	52,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Projekt Terra	A	59,99*
Scenario	V	56,99*
Sim City & Populous	A	64,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City Incl. Arch. 1 + Terrain Editor	A	79,99
Sim Earth	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Special Forces (ANGEBOT)	A	39,99
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	V	59,99
Transactica	V	52,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V	39,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	64,99*

### ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Bazooka Sue	V	79,99*
Das schwarze Auge (1 MB.)	V	72,99
Der Schatz im Silbersee	V	79,99*
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	59,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Innocent until caught	A	64,99*
Ishar 2	V	49,99
Kings Quest 6	V	64,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Warworks	V	59,99
Whale's Voyage	V	59,99

### SPIELESAMMLUNGEN

Adventure Collection	A	59,99
(Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)		
Dream Team (3er Sammlung)	A	59,99
(Terminator 2, Simpson, WWF Wrestlingmania)		
Excellent Games	A	59,99*
(Archer Mac L. Pool, Billard, James Bond 2, Populous 2, Shuttle)		
Fantastic Worlds	A	72,99
(Realms, Populous, Mega Lo-Mania, Wargenlands, Pirates)		
Kings of Adventure	A	64,99
(Bargen Attack, Fascination, Goblins 1)		

Lords of Power	A	72,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Mega Collection (5er Sam.)	A	46,99
(u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)		
Megamix	A	59,99
(Agony, Leander, Oxi)		
Mixed Collection	A	59,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)		
Napoleonics	A	64,99
(Austerlitz, Borodino, Waterloo)		
No. 2 Collection	A	64,99
(Winter, Space-Max, Black Gold)		
Pinball Special Edition	A	59,99
(Pinball Dreams und Fantasies)		
Space Legends	A	64,99
(Elite, Megatraveller, Wing Commander 1)		
The Greatest	V	52,99
(Dane, Jimmy White Snooker, Lure of Tempress)		
The Manager	A	46,99
(Black Gold, Invest, Starbyte 5, Soccer, Transworld)		

### ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Alien 3	A	46,99
Alien Breed Special Edition	A	24,99
Alien Breed 2	A	46,99*
Apocalypse	A	46,99*
Aquatic Games (ANGEBOT)	A	29,99
Assassin Special Edition	A	24,99*
Bart versus the World	A	46,99
B.C. Kid	A	46,99
Blastar	A	46,99
Bob's Bad Day	A	52,99
Body Blows	A	46,99
Cannon Fodder	A	52,99*
Cardlaxx	A	24,99
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	46,99
Cool Spot	A	52,99*
Disposable Hero	A	46,99
Donk	A	46,99
Elfmans	A	59,99*
Global Gladiators	A	46,99
Globdule	A	52,99*
Jurassic Park (Dino Park)	A	52,99*
Krusty's Fun House (Simpsons)	A	46,99*
Lemmings 2 - The Tribbles	A	59,99
Xmas Lemmings	A	33,99*
Lionheart	A	52,99
Mortal Kombat	A	52,99*
Oscar	A	46,99
Project X	A	24,99
Qwak	A	27,99
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99*
Superfrog	A	46,99
Terminator 2 - Arcade Game	A	52,99*
Theatre of Death	A	59,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps'n Treasures	A	59,99
Uridium 2	A	46,99
Wiz'n'Liz	A	59,99*
Woodys World	A	46,99
YehJoel	A	52,99
Zero	A	59,99
Zool 2	A	46,99*

### SPORT & Sport - Simulation

Anstoss	V	64,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	64,99
Crazy Sports Football	A	52,99
Eishockey Manager	V	72,99
Formula One Grand Prix	A	72,99
Goal! (v. Dino, Kick off, Dino)	A	59,99
Hattrick	V	64,99*
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Soccer Kid	A	59,99

### AMIGA 1200 / 4000

1689	V	64,99
Alien Breed 2	A	52,99*
Anstoss	V	64,99
Body Blows Galactic	A	52,99
Bumtime	V	64,99

Chaos Engine	A	46,99
Civilization	V	64,99*
Dynatech	V	52,99
Elfmans	A	46,99*
Elysium	V	64,99*
Hattrick	V	64,99*
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V	59,99*
Kings Quest 6	A	59,99*
Morph	A	59,99*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	59,99*
Pinball Fantasies	A	52,99*
Oscar	A	46,99
Sim Life	V	79,99
Soccer Kid	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Zool 2	A	46,99*

### AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Edition	A	27,99*
Deep Core	A	46,99
Jurassic Park	A	59,99*
Labyrinth of Time	E	52,99*
Microcosm	A	64,99*
Morph	A	46,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Project X (Feb. '94)	A	27,99*
Sensible Soccer	A	52,99*
Sleepwalker	A	52,99
Soccer Kid (Febr. '94)	A	59,99*
T. F. X.	A	64,99*
Trolls	A	52,99
Whales Voyage	V	
Zool	A	52,99*

### Joysticks

Competition Pro		
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk Box	24,99	
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box	29,99	
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99	
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99	
Standard, schwarz	23,99	
Standard, transparent	24,99	
Standard, Special Edition	24,99	
Star, transparent-blau	34,99	
Manix Deck, schwarz	39,99	

### Hardware

#### Diskettenlaufwerke

A - 500 intern	139,99
A - 2000 intern	139,99
Teac oder Sony extern	139,99

#### Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar	269,99
inklusive Gary-Adapter	
A 500 auf 2 MB	159,99

#### Controller

Roc Hard IDE - Controller mit	319,99
Ram - Option für AMIGA 2000	
AT - 2000	159,99
mit RAM Option für Amiga 2000	

#### Zubehör

Kickstart Umschaltpl. mech.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
2 00 Rom	44,99
Siegfried Copy	79,99
Virus-Control 4.0 dtisch. MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit  
nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb  
bitte anrufen und den aktuellen Preis er-  
fragen

Weitere Hard- und  
Softwareangebote auf An-  
frage.

# Versand 99

Versand 99 GmbH  
Jülicher Straße 53-55  
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188  
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen  
in der Regel 1MB, PC-Programme  
entsprechend VGA Karte und eine  
Festplatte. V bedeutet komplett  
deutsche Version. Alle anderen  
Spiele werden mit einer deutschen  
Anleitung A geliefert (E=englische  
Anleitung). Alle Titel sind sofort  
lieferbar, nur die mit \*gekenn-  
zeichneten Produkte waren bei  
Anzeigenschluß noch nicht vorrätig  
(bitte nachfragen). Der Versand  
erfolgt ausschließlich per  
Nachnahme. Die Versandkosten  
betragen DM 9,50 zuzüglich  
Zahlkartengebühr (DM 3,-).  
Softwarebestellungen ab DM 250,-  
ohne Versandkosten. Bei Vorkasse  
per Scheck oder Überweisung bitte  
Spielpreis zzgl. DM 6,50.  
Überweisungen auf bitte das Konto  
Nr.: 1217884 bei der Sparkasse  
Aachen -Eschweiler, BLZ 391  
501 00. Lieferung ins Ausland nur  
per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte  
nur Eurochecks). Fordern Sie  
noch heute unter Angabe Ihres  
Computertypen kostenlos und  
unverbindlich unsere neuesten  
Preislisten an. Darin enthalten ist  
auch ein reichhaltiges Angebot an  
Joysticks und Hardwarezubehör.  
Irrtum und Preisänderungen  
vorbehalten. Diese Preisliste  
ersetzt alle vorherigen. Stand siehe  
diese Zeitungsauflage.

## Preishammer

Ambermoon 79,99

Deutsche Version

Body Blows Galactic 46,99

Deutsche Anleitung

F-117 A Nighthawk 64,99

Deutsche Anleitung

Turrican 3 46,99

Deutsche Anleitung



# Spielspaß hoch



Während es mit den „richtigen“ Neuerscheinungen für Com-  
mos CD-Konsole immer noch recht zäh vorangeht, können wir Euch  
hier schon wieder vier brandneue CD<sup>32</sup>-Versionen von älteren Amiga-Titeln präsentie-  
ren!

## JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Wie eine gelbe Karte der anderen  
gleicht Krisalis' eher mittelprächtig-  
es Fußballspiel (also kein American  
Football!) der vor Jahresfrist er-  
schienenen Diskversion. Bis zu acht  
Spieler dürfen sich jeweils ein Euro-  
Nationalteam aussuchen, an Op-  
tionen wird außer einstellbaren  
Wetterverhältnissen und einem Ar-  
cademodus herzlich wenig geboten.

Auch die horizontal scrollende  
Grafik ist nicht so wahnsinnig  
überzeugend, und die Spieler-  
steuerung funktioniert mehr  
schlecht als recht. Ebenfalls vom  
Amiga her bekannt ist die nur aus  
Fangebrüll bestehende Soundku-  
lisse, was der nur 49,- DM teuren  
Bolzerei eine Wertung von nur  
51 Prozent einbringt.



## ARABIAN NIGHTS

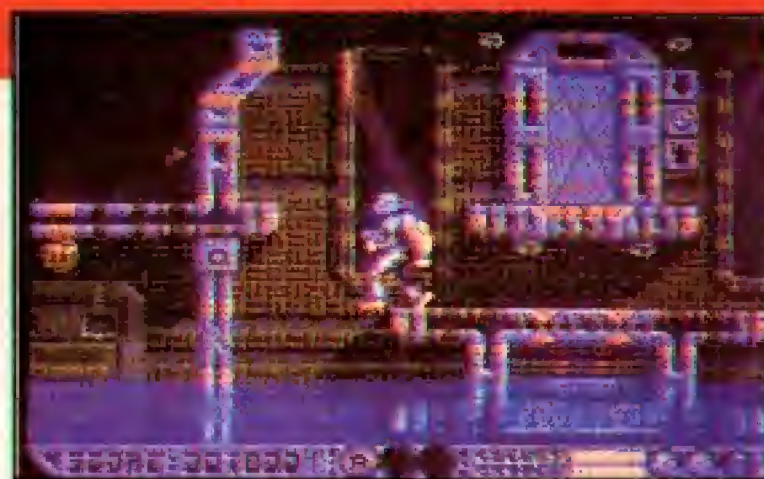
Krisalis kann's aber auch viel  
besser: Diese geniale Mixtur  
aus Adventure und Jump & Run  
entspricht technisch ziemlich  
genau der feinen Diskversion.  
Inhaltlich muß der Knirps Sin-  
bad in den multidirektional  
scrollenden und mit Abgründen  
gespickten Plattformwelten Ge-  
genstände aller Art aufklauben,  
mit diversen Waffen hantieren

und letztlich einen weiblichen  
Sultan (Sultanine?) finden; bei  
Problemen gibt's Onscreen-Tips  
in Form von Sinbadschen Gei-  
stesblitzen.  
Wer also eine gelungene Steue-  
rung, orientalische Klänge und  
gehobenen Spielspaß für schlap-  
pe 49 Taler sucht, sollte hier zu-  
greifen – wir spendieren auf-  
munternde 83 Prozent.

## DEEP CORE

Neun aufreibende Unterwasser-  
levels erwarten den als Cyborg  
auftretenden Spieler bei diesen  
actionreichen Plattformen von  
Ice. Die gehobene Härte kommt  
durch massenhaft auftretende  
Aliens und unmöglich platzierte  
Sammel-Schlüssel ins Spiel –  
trotz diverser Waffensysteme

machen die Monsterflut und die  
verwinkelte Sackgassen-Archi-  
tektur der trübsinnig wirkenden  
Levels das Game genauso unfair  
wie eh und je!  
Nachdem dafür auch noch satte  
69 Tonnen Münzstahl fällig  
werden, rücken wir zur Strafe  
bloß 50 Prozent heraus.



## NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Gremlins sowieso schon recht  
hübsche Formel-1-Raserei wurde  
gegenüber der A1200-Version  
grafisch und akustisch nochmals  
aufgebohrt! Vor dem Start sucht  
man sein Gefährt in der ge-  
wünschten Ausstattung aus,  
anschließend hat man die freie  
Wahl zwischen 16 Grand-Prix-  
Kursen, wobei die mit fetziger  
Musik und Motorengeheul un-

terlegten Strecken aus einer far-  
benfrohen Mischung von sanft  
scrollenden Vektor- und Bitmap-  
grafiken bestehen.  
Einziges, aber gewichtiges Manko  
des 59 Ölflecken teuren Rennzir-  
kus ist sein viel zu harmloser  
Schwierigkeitsgrad. Nach dem  
Absenken der Zielflagge leuchten  
daher auf der Anzeigetafel doch  
wieder „nur“ 70 Prozent auf. (md)



# Das neue Diskettenmagazin

Der Spiele-Klassiker zum unglaublichen Preis



## Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Europa, 1938. Die Bundeslade war nur ein Vorgeschmack auf Indys neues Abenteuer: Die Suche nach dem mächtigsten und wertvollsten Gegenstand unserer Welt – dem heiligen Gral. Böse Buben gibt es mehr als genug: Schläger, Söldner, Spione und Verräter; nicht zu vergessen die Kampfflugzeuge und die töd-

lichen Fallen des Gralstempels. Meistern Sie als Indiana Jones all die gefährlichen Situationen und finden Sie den heiligen Gral, bevor er in falsche Hände gerät!

Die PC-SPIELE-DISC 1 gibt's ab 16.12.93 im Zeitschriftenhandel.



# AKTION LESERTEST THE CHAOS ENGINE



Der labyrinthische Genremix von den Bitmap Brothers hat es dem 24jährigen **Oliver Hochstatter** aus Neu-Ulm angetan – kein Wunder, wenn ein Spitzenspieler und ein begeisterter Technikfan aufeinandertreffen!

Die Chaos Engine entstand, als irgendwann im letzten Jahrhundert ein gewisser Baron Fortesque mit Raum und Zeit experimentierte. Die Maschine verselbständigte sich, und aus niedlichen Tierchen wurden monströse Ungeheuer, aus unschuldigen Menschen gefährliche Mutanten...

Man hat nun die Wahl, allein oder zu zweit (simultan) auf die Jagd zu gehen, um der Maschine und ihren Kreaturen den Garaus zu machen. Von sechs Söldnern werden zwei bestimmt, die dann den langen Weg durch vier Welten à vier Levels antreten. Auch im One Player Mode spielt man mit zwei Charakteren; dabei übernimmt der Computer die Steuerung eines der beiden Helden. Und das macht er richtig intelligent: Auf Waldlichtungen wird getrennt marschiert, um keine allzu leichte Zielscheibe abzugeben, und in engen, labyrinthartigen Passagen deckt der computergesteuerte Mitspieler seinem Kollegen den Rücken. Jeder Söldner hat natürlich unterschiedliche Eigenschaften hinsichtlich der Waffenausstattung, der Schnelligkeit oder auch der Intelligenz, die wiederum das Verhalten bestimmen.

Auch beim Leveldesign haben die Bitmap Brothers hier kräftig hingelangt. Es gibt abwechslungsreiche Grafiken, die viel Liebe zum Detail erkennen lassen – das fängt bei den Spielersprites an und geht über das Blubbern des Schlammflusses bis



Wer „Gods“ und „Cadaver“ mochte...

hin zum Aufsteigen von Rauch aus den Heizröhren. Die Optik erinnert stark an „Cadaver“ und „Gods“, man erkennt deutlich die Handschrift der Bitmaps. Dasselbe im Spielgeschehen, denn nicht nur bloße Action, sondern auch Tüfteln ist angesagt. Und dennoch liegt hier ein eigenständiges Spiel vor, das voll überzeugen kann:

Wer „Gods“ und „Cadaver“ mochte, wird The Chaos Engine lieben!

Der besondere Reiz liegt in der Vielfalt der Spielfiguren, gepaart mit der Möglichkeit, Schulter an Schulter mit einem menschlichen Partner unzählige Geheimgänge und verborgene Schatzkammern zu erforschen. Auf die Technik ist ebenfalls Verlaß, denn



...wird The Chaos Engine lieben!



## DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer mitmachen will, braucht uns dazu nur seinen Testbericht (etwa eine Schreibmaschinenseite) über ein maximal zwölf Monate altes Amiga-Spiel seiner Wahl zu schicken. Dazu benötigen wir Eure Bewertung, ein (Paß-) Foto, und auch die Altersangabe solltet Ihr nicht vergessen. Dafür vergessen wir den Rechtsweg und wünschen Euch die richtige Eingebung!

Joker Verlag  
„Aktion Lesertest“  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

die Steuerung funktioniert tadellos, wobei Extrawaffen mit der Tastatur aktiviert werden. Musik und Sound-FX unterstreichen das bisher Gesagte, und ein Paßwortsystem fehlt natürlich auch nicht. Einzig und allein das Scrolling ruckelt minimal, was beim Spielen allerdings nicht weiter auffällt. Kurz und sehr gut: ein Hit! Hat jemand etwas anderes erwartet? (Oliver Hochstatter)

## THE CHAOS ENGINE (RENEGADE/BITMAP BROS.)

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

88% 85%

85% GRAFIK 83%

90% ANIMATION 86%

84% MUSIK 91%

85% SOUND-FX 90%

86% HANDHABUNG 83%

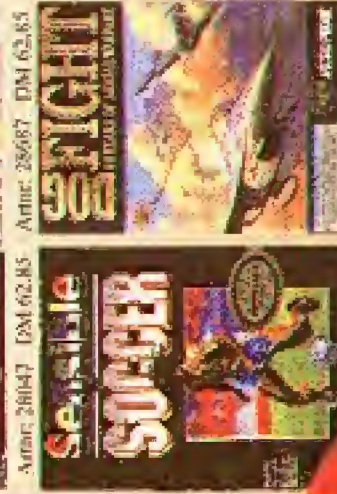
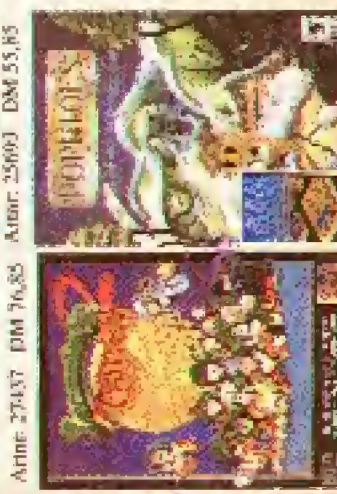
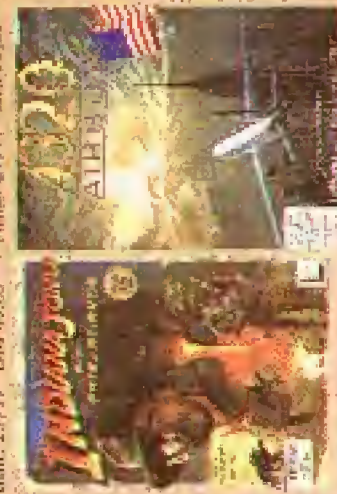
90% DAUERSPASS 86%



# A3

bestellen unter

089-32909980



Artik.	Titel	Preis	Artik.	Titel	Preis	Artik.	Titel	Preis	Artik.	Titel	Preis
26007	1809	60,85	26008	1809	60,85	26009	1809	60,85	26010	1809	60,85
26017	1990 - Die 33er Edition	39,85	26018	1990 - Die 33er Edition	39,85	26019	1990 - Die 33er Edition	39,85	26020	1990 - Die 33er Edition	39,85
26017	A-Train	39,85	26018	A-Train	39,85	26019	A-Train	39,85	26020	A-Train	39,85
26017	Abandoned Places 2	39,85	26018	Abandoned Places 2	39,85	26019	Abandoned Places 2	39,85	26020	Abandoned Places 2	39,85
26017	Acces Of The Great War	39,85	26018	Acces Of The Great War	39,85	26019	Acces Of The Great War	39,85	26020	Acces Of The Great War	39,85
26017	Airbus A320 Edition Europe	39,85	26018	Airbus A320 Edition Europe	39,85	26019	Airbus A320 Edition Europe	39,85	26020	Airbus A320 Edition Europe	39,85
26017	Airbus A320 Edition USA	39,85	26018	Airbus A320 Edition USA	39,85	26019	Airbus A320 Edition USA	39,85	26020	Airbus A320 Edition USA	39,85
26017	Alfred Chicken	39,85	26018	Alfred Chicken	39,85	26019	Alfred Chicken	39,85	26020	Alfred Chicken	39,85
26017	Allen 3	39,85	26018	Allen 3	39,85	26019	Allen 3	39,85	26020	Allen 3	39,85
26017	Allen Breed 2	39,85	26018	Allen Breed 2	39,85	26019	Allen Breed 2	39,85	26020	Allen Breed 2	39,85
26017	Ambermoon	39,85	26018	Ambermoon	39,85	26019	Ambermoon	39,85	26020	Ambermoon	39,85
26017	Ancient An Ol War In The Skies	39,85	26018	Ancient An Ol War In The Skies	39,85	26019	Ancient An Ol War In The Skies	39,85	26020	Ancient An Ol War In The Skies	39,85
26017	Anelons	39,85	26018	Anelons	39,85	26019	Anelons	39,85	26020	Anelons	39,85
26017	Apocalypse	39,85	26018	Apocalypse	39,85	26019	Apocalypse	39,85	26020	Apocalypse	39,85
26017	Arabian Nights	39,85	26018	Arabian Nights	39,85	26019	Arabian Nights	39,85	26020	Arabian Nights	39,85
26017	ATAC	39,85	26018	ATAC	39,85	26019	ATAC	39,85	26020	ATAC	39,85
26017	Aufschwung Ost	39,85	26018	Aufschwung Ost	39,85	26019	Aufschwung Ost	39,85	26020	Aufschwung Ost	39,85
26017	B-17 Flying Fortress	39,85	26018	B-17 Flying Fortress	39,85	26019	B-17 Flying Fortress	39,85	26020	B-17 Flying Fortress	39,85
26017	B.C. Kid	39,85	26018	B.C. Kid	39,85	26019	B.C. Kid	39,85	26020	B.C. Kid	39,85
26017	Ballistic Diplomacy	39,85	26018	Ballistic Diplomacy	39,85	26019	Ballistic Diplomacy	39,85	26020	Ballistic Diplomacy	39,85
26017	Bart Versus The World	39,85	26018	Bart Versus The World	39,85	26019	Bart Versus The World	39,85	26020	Bart Versus The World	39,85
26017	Bat 2	39,85	26018	Bat 2	39,85	26019	Bat 2	39,85	26020	Bat 2	39,85
26017	Batman Returns	39,85	26018	Batman Returns	39,85	26019	Batman Returns	39,85	26020	Batman Returns	39,85
26017	Battle Isle Data Disk 1	39,85	26018	Battle Isle Data Disk 1	39,85	26019	Battle Isle Data Disk 1	39,85	26020	Battle Isle Data Disk 1	39,85
26017	Battle Isle Data Disk 2	39,85	26018	Battle Isle Data Disk 2	39,85	26019	Battle Isle Data Disk 2	39,85	26020	Battle Isle Data Disk 2	39,85
26017	Battle Team (Isle + Data 1)	39,85	26018	Battle Team (Isle + Data 1)	39,85	26019	Battle Team (Isle + Data 1)	39,85	26020	Battle Team (Isle + Data 1)	39,85
26017	Bazooka Sam	39,85	26018	Bazooka Sam	39,85	26019	Bazooka Sam	39,85	26020	Bazooka Sam	39,85
26017	Big Sea	39,85	26018	Big Sea	39,85	26019	Big Sea	39,85	26020	Big Sea	39,85
26017	Birds Of Prey	39,85	26018	Birds Of Prey	39,85	26019	Birds Of Prey	39,85	26020	Birds Of Prey	39,85
26017	Blaster	39,85	26018	Blaster	39,85	26019	Blaster	39,85	26020	Blaster	39,85
26017	Blitz	39,85	26018	Blitz	39,85	26019	Blitz	39,85	26020	Blitz	39,85
26017	Bob's Bad Day	39,85	26018	Bob's Bad Day	39,85	26019	Bob's Bad Day	39,85	26020	Bob's Bad Day	39,85
26017	Body Blows	39,85	26018	Body Blows	39,85	26019	Body Blows	39,85	26020	Body Blows	39,85
26017	Body Blows Galactic	39,85	26018	Body Blows Galactic	39,85	26019	Body Blows Galactic	39,85	26020	Body Blows Galactic	39,85
26017	Bundesliga Manager Profess. 2.0	39,85	26018	Bundesliga Manager Profess. 2.0	39,85	26019	Bundesliga Manager Profess. 2.0	39,85	26020	Bundesliga Manager Profess. 2.0	39,85
26017	Burntime	39,85	26018	Burntime	39,85	26019	Burntime	39,85	26020	Burntime	39,85
26017	Campaign	39,85	26018	Campaign	39,85	26019	Campaign	39,85	26020	Campaign	39,85
26017	Campaign Data	39,85	26018	Campaign Data	39,85	26019	Campaign Data	39,85	26020	Campaign Data	39,85
26017	Cannon Fodder	39,85	26018	Cannon Fodder	39,85	26019	Cannon Fodder	39,85	26020	Cannon Fodder	39,85
26017	Chaos Engine	39,85	26018	Chaos Engine	39,85	26019	Chaos Engine	39,85	26020	Chaos Engine	39,85
26017	Christopher Columbus	39,85	26018	Christopher Columbus	39,85	26019	Christopher Columbus	39,85	26020	Christopher Columbus	39,85
26017	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	39,85	26018	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	39,85	26019	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	39,85	26020	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	39,85
26017	Civilization	39,85	26018	Civilization	39,85	26019	Civilization	39,85	26020	Civilization	39,85
26017	Combat Air Patrol	39,85	26018	Combat Air Patrol	39,85	26019	Combat Air Patrol	39,85	26020	Combat Air Patrol	39,85
26017	Combat Classics 2 (3er-Samml.)	39,85	26018	Combat Classics 2 (3er-Samml.)	39,85	26019	Combat Classics 2 (3er-Samml.)	39,85	26020	Combat Classics 2 (3er-Samml.)	39,85
26017	Conquestador	39,85	26018	Conquestador	39,85	26019	Conquestador	39,85	26020	Conquestador	39,85
26017	Conquestador Data Disk	39,85	26018	Conquestador Data Disk	39,85	26019	Conquestador Data Disk	39,85	26020	Conquestador Data Disk	39,85
26017	Cool Spot	39,85	26018	Cool Spot	39,85	26019	Cool Spot	39,85	26020	Cool Spot	39,85
26017	Cool World	39,85	26018	Cool World	39,85	26019	Cool World	39,85	26020	Cool World	39,85
26017	Coward Action	39,85	26018	Coward Action	39,85	26019	Coward Action	39,85	26020	Coward Action	39,85
26017	Creepers	39,85	26018	Creepers	39,85	26019	Creepers	39,85	26020	Creepers	39,85
26017	Cruise For A Corpse	39,85	26018	Cruise For A Corpse	39,85	26019	Cruise For A Corpse	39,85	26020	Cruise For A Corpse	39,85
26017	Curse Of Enchanila	39,85	26018	Curse Of Enchanila	39,85	26019	Curse Of Enchanila	39,85	26020	Curse Of Enchanila	39,85
26017	Daily Sports Cover Girl Poker	39,85	26018	Daily Sports Cover Girl Poker	39,85	26019	Daily Sports Cover Girl Poker	39,85	26020	Daily Sports Cover Girl Poker	39,85
26017	Darkspeed 1.5	39,85	26018	Darkspeed 1.5	39,85	26019	Darkspeed 1.5	39,85	26020	Darkspeed 1.5	39,85
26017	Das Schwarze Auge (1 MB)	39,85	26018	Das Schwarze Auge (1 MB)	39,85	26019	Das Schwarze Auge (1 MB)	39,85	26020	Das Schwarze Auge (1 MB)	39,85
26017	Delivery Agent	39,85	26018	Delivery Agent	39,85	26019	Delivery Agent	39,85	26020	Delivery Agent	39,85
26017	Der Palatzer	39,85	26018	Der Palatzer	39,85	26019	Der Palatzer	39,85	26020	Der Palatzer	39,85
26017	Der Schatz Im Silbersee	39,85	26018	Der Schatz Im Silbersee	39,85	26019	Der Schatz Im Silbersee	39,85	26020	Der Schatz Im Silbersee	39,85
26017	Desert Strike	39,85	26018	Desert Strike	39,85	26019	Desert Strike	39,85	26020	Desert Strike	39,85
26017	Die Stadtler	39,85	26018	Die Stadtler	39,85	26019	Die Stadtler	39,85	26020	Die Stadtler	39,85
26017	Doglights	39,85	26018	Doglights	39,85	26019	Doglights	39,85	26020	Doglights	39,85
26017	Donk	39,85	26018	Donk	39,85	26019	Donk	39,85	26020	Donk	39,85
26017	Dune 2 - Battle For Arrakis	39,85	26018	Dune 2 - Battle For Arrakis	39,85	26019	Dune 2 - Battle For Arrakis	39,85	26020	Dune 2 - Battle For Arrakis	39,85
26017	Dungeon Master 4 Chaos S	39,85	26018	Dungeon Master 4 Chaos S	39,85	26019	Dungeon Master 4 Chaos S	39,85	26020	Dungeon Master 4 Chaos S	39,85
26017	Dynaball	39,85	26018	Dynaball	39,85	26019	Dynaball	39,85	26020	Dynaball	39,85
26017	Dynatech	39,85	26018	Dynatech	39,85	26019	Dynatech	39,85	26020	Dynatech	39,85
26017	Elshockey Manager	39,85	26018	Elshockey Manager	39,85	26019	Elshockey Manager	39,85	26020	Elshockey Manager	39,85
26017	Elite 2 - Frontier	39,85	26018	Elite 2 - Frontier	39,85	26019	Elite 2 - Frontier	39,85	26020	Elite 2 - Frontier	39,85
26017	Elysium	39,85	26018	Elysium	39,85	26019	Elysium	39,85	26020	Elysium	39,85
26017	Eye Of The Beholder 2	39,85	26018	Eye Of The Beholder 2	39,85	26019	Eye Of The Beholder 2	39,85	26020	Eye Of The Beholder 2	39,85
26017	F-117A Nighthawk	39,85	26018	F-117A Nighthawk	39,85	26019	F-117A Nighthawk	39,85	26020	F-117A Nighthawk	39,85
26017	F-15 Strike Eagle 2	39,85	26018	F-15 Strike Eagle 2	39,85	26019	F-15 Strike Eagle 2	39,85	26020	F-15 Strike Eagle 2	39,85

Schrittliche Anfragen/Bestellungen an:  
**A3 Computer GmbH**  
 Schleißheimer Str.92  
 D-85748 Garching  
 Tel.:089-32909980  
 Fax.:089-32909990

Abholcenter München:  
 M180,Steinstr.3  
 Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum  
 vorbehalten. Preisänderungen möglich.  
 Inland-Lieferung gegen Nachnahme oder Kautschek:  
 Vorauszahlung  
 bis 2 Spalte 10.90, ab 3 Spalte 17.-

A/CHD: nur EC, Preise - 15% + DM 17.-  
 gegenwärtig Version mit de-Anleitung:  
 d-komplett deutsche Version.





# Jonker Galerie



Amiga-Pirat Rolf Hammerschmidt aus Sarstedt hat mal wieder sein Malprogramm geentert und ist damit in See gestochen – und wir haben sein prächtiges Digi-Gemälde für Euch kielgeholt!

Peter Rosellen aus Düsseldorf hat allerlei neue Berufsgruppen unter den Lemmings entdeckt – hier ein Wühler auf der selbstmörderischen Suche nach einem (leider oft) verschollenen Schatz ...

## INDIANA LEMMING

auf der  
SUCHE nach dem SPIELWITZ



Kein Wunder, daß der süße Raytracing-Piepmatz große Augen macht – bei dem Landeplatz! Gestartet ist er übrigens in Berlin, wo ihn Andreas Lechelt aus dem Käfig jagte.

Samuel Enslin aus Vaihingen ging auf Tauchstation und entdeckte dabei dieses herzerfrierendste Geschöpf am Meeresgrund. Da kann man nur sagen: Mach's noch einmal, Sam!





... und hier einer, dem Peter Rosellen scheinbar in seiner Düsseldorfer Lieblingsdisco begegnet ist!



Dieses stimmungsvolle Landschaftsbild verdanken wir Sascha Erni aus Lengau in der Schweiz. Wenn das kein Beweis ist, daß auch das trübste Wetter noch seine schönen Seiten hat?!



LOGO VON STEFAN HORNIG

Der König der Landstraße, das ist heute Stefan Hornig aus Gelsenkirchen. Immerhin tuckerte sein „Truck“ aus dem hohen Norden bis zu uns nach Süddeutschland!

Was habt Ihr Euch fürs neue Jahr an guten Vorsätzen vorgenommen? Mehr Bilder für die Joker Galerie? Schönere Bilder für die Joker Galerie? Hoffentlich, denn auch 1994 soll wieder ein Höhepunkt der Leserkunst werden!

*Der Höhepunkt bin ich!*

Wer also glaubt, nicht minder tolle Bilder fabrizieren zu können, wie wir sie heute wieder vorstellen, der sollte sich sogleich Stift, Pinsel oder Maus schnappen und mit der Produktion beginnen – vielleicht staunt die Welt dann im nächsten Heft schon über Dein Werk?! Bestaunt werden hier allerdings nur Zeichnungen, Comics oder Computergrafiken (bitte auf Disk), die **WIRKLICH SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** sind. Fälschungen und geistiger Diebstahl sollen keinesfalls mit einem Abdruck belohnt werden! Alsdann, Rückporto und Absender nicht vergessen, die Joker-Kunstsachverständigen warten unter:

**Joker Verlag  
„Joker Galerie“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn**



# IMPRESSUM

**WOW** **NEU**

**Tests und Tips  
zu brandaktueller  
PC - Gamesoftware  
per Telefon.  
Dazu  
tolle Schummeltricks.  
Einfach anrufen!**

**0190-242631**

Copyright © 1993

**NEU**

**Competition PRO<sup>®</sup>  
PC-STICK**

Ob als Mini oder in normaler Größe:  
Jetzt gibt's den Competition PRO auch  
für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!
- Präzise!

Ab sofort im Computer-  
Fachhandel und in Versand-  
und Kaufhäusern.

**DYNAMICS**

Dynamics marketing GmbH Hamburg

Keine Panik!  
Die Competition PRO Joysticks  
bleiben dem Amiga, Commodore  
und Atari natürlich treu.

**Herausgeber**  
Michael Labiner (verantwortl.)

**Chefredakteur**  
Oskar Dzierzynski (od)

**Redaktion**  
Manfred Doy (md)  
Reinhard Fischer (rf)  
Brigitta Labiner (bl)  
Richard Löwenstein (rl)  
Max Magenauer (mm)  
Joachim Nettelbeck (jn)  
Werner Ponikwar (wp)  
Waltraud Schmidt (ws)  
Michael Schnelle (mic)  
Monika Stoschek (ms)

**Freie Mitarbeiter**  
Carsten Borgmeier  
Andrea Knaust

**Redaktionsassistentin**  
Petra Laubenberger  
Dorothea von Pronay

**Joker Shop**  
Christine Rothmeier  
Gabi Rieß

**Abo-Verwaltung**  
Christine Rothmeier

**Layout**  
Proli Studio GmbH

**Fotografie**  
Oskar Dzierzynski  
Reinhard Fischer  
Richard Löwenstein  
Monika Stoschek

**Comic**  
Werner Regner  
Oliver Wunderlich

**Titel**  
Nicola Neubauer

**Anzeigenbetreuung**  
Carsten Borgmeier  
Tel.: 04221/120004  
Fax: 04221/17789

**Anzeigenverwaltung**  
Regine Nellissen  
Tel.: 089/4605822

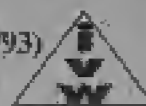
**Produktionsleitung**

Brigitta Labiner  
**Reproduktion**  
Proli-Studio GmbH  
85630 Grasbrunn

**Druck & Gesamtherstellung**  
Druckerei Gersmayer  
A - 3105 St. Pölten

**Vertrieb**  
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-  
land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandl.), Österreich, Schweiz,  
Schweden, Niederlande, Italien und  
Griechenland

**Aktuelle Auflage (III/93)**  
Druck: 138.350  
Verbreitung: 105.565



**Erscheinungsweise**  
AMIGA JOKER erscheint monatlich,  
zum jeweils letzten Freitag des Vor-  
monats, Doppelausgaben 6/7 und 8/9

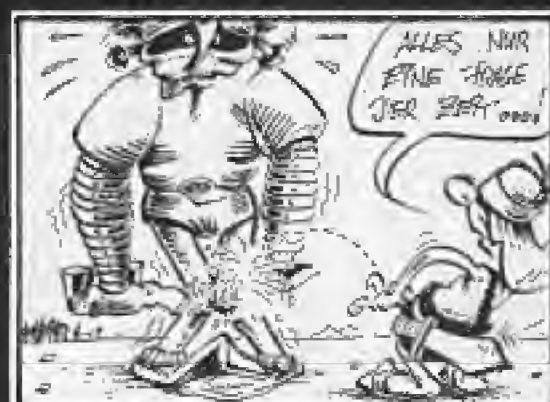
**Abonnement**  
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- /  
Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte  
über die Verlagsanschrift. Das  
Abonnement gilt mindestens für ein  
Jahr. Es verlängert sich automatisch  
um ein weiteres Jahr, falls es nicht  
gekündigt wird (jederzeit zum Ende  
des Bezugsjahres möglich). Einzahl-  
ungskonto: Postgiroamt München,  
Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

**Manuskripte**  
Manuskripte, Listings und Bauanlei-  
tungen werden gerne von der Redakti-  
on angenommen. Sie müssen frei von  
Rechten Dritter sein. Sollten sie schon  
anderweitig zur Veröffentlichung an-  
gegeben worden sein, so muß das an-  
gegeben werden. Mit der Einsendung  
gibt der Verfasser die Zustimmung  
zum Abdruck in den Publikationen  
des Joker Verlags. Honorar nach Ver-  
einbarung. Für unverlangt eingesandte  
Manuskripte wird keine Haftung über-  
nommen. Der Verlag behält sich das  
Recht vor, Einsendungen im Falle ei-  
ner Veröffentlichung ohne Angaben  
von Gründen zu kürzen oder nach ei-  
genem Gutdünken zu verändern.

**Urheberrecht**  
Alle in AMIGA JOKER erschienenen  
Beiträge sind urheberrechtlich ge-  
schützt. Alle Rechte, auch Überset-  
zungen, vorbehalten. Reproduktion je-  
der Art (Fotokopien, Microfilm oder  
Erfassung in Datenverarbeitungsan-  
lagen usw.) bedürfen der schriftlichen  
Genehmigung des Verlags.

**Verlag und Redaktion**  
Joker Verlag  
Inh. Michael Labiner  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
Tel. Verlag: 089/463700  
Tel. Redaktion: 089/463823 oder  
4605822

## KRIEGER



ZEICHNER: X.V. 93



# Wial

## Versand Service GmbH

**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell**  
**Tel.: (0 81 42) 90 11/80 79/82 73**  
**Telefax: (0 81 42) 5 46 54**

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>, FR. 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>  
 „LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)  
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

**Ladenlokal jetzt in AUGSBURG**  
**Karolinenstraße / Ecke Karlstraße**  
**Mo. - Fr. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup> + 13<sup>30</sup>-18<sup>00</sup>, Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr**

### AMIGA

1989 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB 65,90  
 1990 - DIE SCHLIER EDITION - FOLIOBILAU. NO. 1 MB 34,90  
 ABANDONED PLACES 2. 1 MB 65,90  
 ALFRED CHICKEN DT. ANL. 49,90  
 ALIEN 3 DT. ANL. 59,90  
 ALIEN BREED 2 DT. ANL. 34,90

### ANSTOSS

KOMPL. DT. 1 MB 4800 PLUS 5000/3000  
**69,90**

ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB 69,90  
 APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB 49,90  
 A-TRAIN 1 MB KOMPL. DT. 70,90  
 A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB 45,90  
 AUSCHWANGS DT. KOMPL. DT. 1 MB 65,90  
 BARD'S TALE CONSTRUCTION SET 1 MB 75,90  
 BART VS THE WORLD DT. ANLEITUNG 49,90  
 BATTLETEAM BATTLEFIELD & CAT. DT. 1 MB 69,90  
 BATTLEFIELD DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49,90  
 BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB 79,90  
 BEAVERS DT. ANL. 35,90  
 BLASTER DT. ANL. 1 MB 69,90  
 BLOOD DT. ANL. 35,90  
 BOSS DAD BAY DT. ANL. 59,90  
 BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB 49,90  
 BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB 55,90

### EISHOCKEY MANAGER

1. M. EDITION INCL. 1 MB VIDEO BRUNDELSA SÄSON 88/89  
**89,90**

BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB 49,90  
 BRUNDELSA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB 69,90  
 BURNING RUBBER 54,90  
 BURNING RUBBER KOMPL. DT. 4500/4500 69,90  
 CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB 65,90  
 CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB 45,90

### CANNONFODDER

DT. ANLEITUNG 1 MB  
**59,90**

CHAMPIONSHIP MANAGER DS 64,90  
 COMBAT AIRFIGHTER DT. ANL. 1 MB 65,90  
 COMBAT CLASSICS KOMPL. INCL. TEAM VANCEE / 1 MB ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 79,90  
 COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS / SILENT SERVICE 2 / F15 STEALTH FIGHTER 69,90  
 DAS SCHWARZE ALGER: DISK 1 MB KOMPL. DT. 79,90  
 DEEP CORE DT. ANL. 1 MB 49,90  
 DELUXE PRINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB 199,90

### DIE SIEDLER

KOMPL. DT. 1 MB  
**69,90**

DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG 49,90  
 DUNK - THE BANISH DUCK - DT. ANL. 49,90  
 DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB 69,90  
 DYNATECH KOMPL. DT. 59,90

### ELITE 2 - FRONTIER

FRONTIER KOMPL. DT. - 1 MB  
**59,90**

ELYSUM KOMPL. DT. 1 MB 59,90  
 ESHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 1 MB 79,90  
 EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES POND 2 / APOCALYPSE LEANSPOOL / SHUTTLE EYE OF THE BEHOLDER 2. KOMPL. DT. 1 MB 89,90  
 FLYING NIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB 69,90  
 FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB 55,90

### GOBLINS 3

KOMPL. DEUTSCH 1 MB  
**75,90**

FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 69,90  
 GLADIATORS DT. ANL. 1 MB 49,90  
 GLOBE GOLF DT. ANLEITUNG 1 MB 64,90  
 GOAL DRIVING (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB 59,90  
 GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1 MB 65,90  
 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB 75,90  
 HATED GUNS DT. ANL. 65,90  
 HISTORY LINE 1914 - 1918 DT. 1 MB 79,90  
 INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL. - KOMPL. DT. 1 MB 69,90  
 INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL. 69,90  
 ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB 54,90  
 JOE & MAC: GAYRINN NINJA DT. ANL. 54,90  
 JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. 59,90  
 JONATHAN KOMPL. DT. 1 MB 79,90  
 JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB 59,90  
 K240 DT. ANL. 1 MB 55,90  
 KINGMAKER KOMPL. DT. 1 MB 69,90  
 KRUSTYS FUN HOUSE DT. ANL. 49,90  
 LEGACY OF SHOGUN DT. ANL. 1 MB 54,90  
 LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB 79,90

### MORTAL KOMBAT

DT. ANL. 1 MB  
**59,90**

LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL 109,90  
 LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB 75,90  
 LOTUS MATHIARUS KOMPL. DT. 1 MB 69,90  
 MAGIC BOY DT. ANLEITUNG 59,90  
 MEAN ARENAS 49,90  
 MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB 79,90

### AMIGA

MORPH DT. ANL. 49,90  
 NIGHT DOOM 2 DT. ANL. 65,90  
 NIPPON SAFES DT. ANL. 64,90

### PINBALL SPECIAL EDITION

INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB  
**69,90**

ONE STEP BEYOND DT. ANL. 54,90  
 PATRIOTER KOMPL. DT. 1 MB 75,90  
 PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL. 39,90  
 PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB 69,90  
 PREMIER MANAGER 2 DT. ANL. 1 MB 49,90  
 PRIME MOVIE DT. ANL. 59,90  
 PUGGY DT. ANLEITUNG 1 MB 59,90

### TERMINATOR 2

ARCADE GAME - JUDGEMENT DAY - DT. ANL. 1 MB  
**54,90**

ROME AD 92 DT. ANL. 75,90  
 SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB 69,90  
 SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB 65,90  
 SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB 49,90  
 SIM LIFE KOMPL. DT. 4500/4500 65,90  
 SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB 75,90  
 SINK OR SWIM DT. ANL. 39,90  
 SLEEP WALKER DT. ANL. 59,90  
 SOCCER KID DT. ANL. 65,90  
 SPACE HULK DT. ANL. 1 MB 65,90

### WONDERDOG

DT. ANLEITUNG 1 MB  
**49,90**

STARBUCKS DT. ANL. 1 MB 39,90  
 STEINBERGER HOTELLA KOMPL. DT. 54,90  
 SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG 49,90  
 SUPERFROG DT. ANL. 1 MB 49,90  
 SWORD OF HONOUR 35,90

### TURRICAN

DT. ANL. 1 MB  
**59,90**

SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB 65,90  
 THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB 59,90  
 TORNADO DT. HANDS 1 MB 65,90  
 TRANSATLANTICA KOMPL. DT. 1 MB 59,90  
 TRAPS & TREASURES DT. ANL. 59,90  
 TROGLERS DT. ANL. 65,90

### X-MAS LEMMINGS

DT. ANLEITUNG 1 MB  
**39,90**

YRHOUM II DT. ANL. 1 MB 69,90  
 YRHOUM IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB 75,90  
 WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB 75,90  
 WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANL. 1 MB 59,90  
 WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB 59,90  
 WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG DT. ANL. 1 MB 59,90  
 WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB 39,90  
 WORLD LEGEND DT. ANL. 49,90  
 YOLJOET DT. ANL. 39,90

### ZOOL 2

DT. ANL. 1 MB  
**54,90**

### AMIGA Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB 39,90  
 386 ATTACK SUB 19,90  
 ADDAMS FAMILY DT. ANL. 24,90  
 ADRENALYN 19,90  
 AGONY - PSYCHOSS - 29,90  
 ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB 29,90  
 ANNOS 19,90  
 AQUAMAN NINJA - PSYCHOSS - 1 MB 69,90  
 ARCADE GROUND - PSYCHOSS - 29,90  
 BANE OF COSMIC FORCE - WIZARDRY 5 - 1 MB 29,90  
 BARD'S TALE 3 DT. ANL. 29,90  
 BAYMAN THE MOVIE DT. ANL. 19,90  
 BATTLECHESS 2 DT. ANL. 29,90  
 BATTLEHAWKS 1942 29,90  
 BATTLESLAUGHTER 19,90  
 BATTLETECH 1 24,90  
 BIG NOSE THE GAYMAN 29,90  
 BILL TOMATO DAME DT. ANL. 29,90  
 BLACK CRYPT 1 MB 29,90  
 BOSS JANE SCHMIDT 19,90  
 BUDOKHAN 29,90  
 CALIFORNIA GAMES 2 29,90  
 CAPTIVE 19,90  
 CASTLES KOMPL. DT. 1 MB 34,90  
 GENTLEMAN DEF. OF ROME DT. ANL. 29,90

### B 17 FLYING FORTRESS

- MICROPROSE - 1 MB  
**39,90**

CHAMPIONS OF KRYNN - SS - 29,90  
 CHART ATTACK COM. INCL. LOTUS 1 / VERUS / JAMES POND / GIGGLES N GOST 34,90

### AMIGA Sonderposten

CHARGE ENGINE DT. ANL. 1 MB 34,90  
 CHARGE STRIKES BACK 1 MB 29,90  
 CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - 29,90  
 CHUCK YEAGERS 2.0 10,90  
 COVER GIRL STRIP POWER 29,90  
 COVERT ACTION - MICROPROSE - 1 MB 29,90  
 CREATURES 19,90

### DOG FIGHT

- MICROPROSE - 1 MB  
**39,90**

CRUISE FOR A CORPS 1 MB 29,90  
 CYCLES - MOTORRADRENNEN - 29,90  
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB 39,90  
 DELUXE STRIP POKER 2 29,90  
 DOODLEBUG DT. ANL. 19,90  
 DR. DOOM'S REVENGE 19,90  
 ELMOND LUGGERS DT. 3000/3000 DT. ANL. 39,90  
 EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB 39,90  
 F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB 29,90  
 F17 CHALLENGE DT. ANL. 29,90

### ELITE 1

1 MB  
**29,90**

F18 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB 34,90  
 RACE OFF ICEHOCKEY 34,90  
 RATE - GATES OF DAWN - KOMPL. DT. 1 MB 39,90  
 FIRST SAMURAI DT. ANL. 29,90  
 FISTFIGHTER 24,90  
 FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2 / FINAL WHISTLE / PLAYERMANAGER 34,90  
 FORMULA ONE GRAND PRIX - MICROPROSE - 1 MB 34,90  
 FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS - 29,90  
 GEM 2 29,90  
 GOLF - MICROPROSE - 1 MB 29,90  
 GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE - 24,90  
 GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB 29,90  
 HAGAR - THE HORRIBLE - 24,90  
 HARD NOVA 79,90  
 HARPON VIKES 1-21 DT. ANL. 1 MB 24,90  
 HERO QUEST INCL. RETURN OF THE WITCHLOFD 18,90  
 HILL STREET BLUES 29,90  
 HUMANS 1 MB 39,90  
 HUMANS JUNGLE LEVELS STAND ALONE VERS. 29,90  
 INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT. 35,90  
 INDIANAPOLIS 500 29,90  
 INVEST KOMPL. DT. 1 MB 19,90  
 ISHAR 1 1 MB 29,90  
 IT CAME FROM THE DESERT INCL. WYTHHEADS 39,90  
 JAGUAR KJ290 DT. ANL. 1 MB 29,90  
 JOHN BARNES SOCCER 29,90  
 KICK OFF 2 19,90  
 KINGS QUEST 1 1 MB 29,90  
 LAST NINJA 3 DT. ANL. 29,90  
 LEANDER - PSYCHOSS - 29,90  
 LEGEND OF PARRHAI KOMPL. DT. 1 MB 39,90  
 LEGEND OF KYRIANNA KOMPL. DT. 1 MB 39,90  
 LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB 39,90  
 LOGAN - LUCASILUM - 1 MB 29,90  
 LOST OUTCHMAN MANE 19,90  
 LOTUS TURBO CHALLENGE 2 12,90  
 LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB 29,90  
 LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB 29,90

### GUNSHIP 2000

- MICROPROSE - 1 MB  
**39,90**

HI TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB 34,90  
 MAD TV KOMPL. DT. 1 MB 39,90  
 MANCHESTER UNITED EUROPE 29,90  
 MANNING MANSION 29,90  
 McDONALD LAND 29,90  
 MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB 29,90  
 MICROPROSE SOCCER 29,90  
 NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB 29,90  
 ORBITUS - PSYCHOSS - 1 MB 29,90  
 OPERATION STEALTH 34,90

### LEMMINGS 2

- THE TREES - 1 MB  
**39,90**

PACIFIC ISLANDS - TEAM VANCEE 2 - 1 MB 29,90  
 PANZA KICK BOXING DT. ANL. 29,90  
 PARASOL STARS DT. ANL. 1 MB 24,90  
 PICTONARY 29,90  
 PIRATES DT. ANL. 29,90  
 POOL OF DARKNESS - SS - 29,90  
 POPULOUS 2 DT. ANL. 34,90  
 POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29,90  
 POWERMONGER INCL. WW DATA DISK 29,90  
 R.B. HANNAH 19,90  
 PREMIER MANAGER 1 MB 29,90  
 PRINCE OF PERSIA 29,90  
 PUSH OVER 29,90  
 QWAK DT. ANL. 29,90  
 RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB 34,90  
 REACHER FOR THE SKIES DT. ANL. 1 MB 34,90  
 RICK DANCER 2 DT. ANL. 29,90  
 RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB 39,90  
 ROGOCOOP 3 KOMPL. DT. 1 MB 29,90  
 ROGOCOOP'S 1 MB 29,90  
 ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL 29,90  
 R-TYPE 2 29,90  
 RYE HONDA DT. ANL. 29,90  
 SEIGRIE OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB 39,90  
 SENSIBLE SOCCER 99/99 DT. ANL. 1 MB 34,90  
 SHUTTLE 1 MB 29,90

### AMIGA Sonderposten

### STARBYTE COMPILATION

INCL. BLACK GOLD WINDERSHIRT OF ADVENTURE  
 KOMPL. DT. 1 MB **29,90**

SURINT SERVICE 2 - MICROPROSE - 1 MB 34,90  
 SUXWORM 19,90  
 SUM EARTH 1 MB 34,90  
 SPACE CRUSADE 1 MB 29,90  
 SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB - SEIFA - 29,90  
 SPECIAL FORCES - MICROPROSE - 1 MB 34,90  
 STARBYTE SUPERBOOGER KOMPL. DT. 1 MB 19,90  
 STELLAR 1 - SEIFA - 29,90  
 STRIKE TULET 29,90  
 SUPERHAND ON 29,90  
 SUPER MONACO GRAND PRIX 29,90  
 SUPER SPACE INVADERS 24,90

### STREET FIGHTER 2

1 MB  
**29,90**

TEARAWAY THOMAS 29,90  
 TERNIS CLIP 2 24,90  
 THE PLAGUE 15,90  
 THUNDERBARK AH 73 M DT. ANL. 1 MB 29,90  
 TITUS THE FOX 24,90  
 TROLLS 29,90  
 TURRICAN 2 DT. ANL. 24,90  
 TV SPORTS SOCCER DT. ANL. 29,90  
 TV SPORTS FOOTBALL 1 MB 12,90

### VIRGIN COMPILATION

INCL. DUNE 1 FLOOR 13 LURE OF  
 TEMPTRESS/GHOSTBUSTERS 2 DT. VERS **29,90**

UTOPIA INCL. UTOPIA NOW WORK DS 1 MB 29,90  
 VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL. 29,90  
 WATERLOO DT. ANL. 19,90  
 WING COMMANDER 1 1 MB 29,90  
 WIZ KID 29,90  
 WWF WRESTLEMANIA WRESTLING 24,90  
 ZAK McKracken 29,90  
 ZOOL DT. ANL. 1 MB 29,90  
 ZYDONIX 19,90

Abgabe nur an längere oder vorm. Abgabe

### AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL. 49,90  
 DISMEMORATION DT. ANL. 49,90  
 DEEP CORE 64,90  
 JAMES POND 2 59,90  
 MEAN ARENAS 54,90  
 MCRPH 54,90  
 PINBALL FANTASIES DT. ANL. 69,90  
 SENSIBLE SOCCER 49,90  
 TROLLS 59,90  
 WHALES VOYAGE 55,90  
 ZOOL DT. ANL. 64,90

### AMIGA 1200

ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH 69,90  
 BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 59,90  
 BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG 59,90  
 BURNING RUBBER KOMPLETT DEUTSCH 69,90  
 CHARGE ENGINE DT. ANLEITUNG 49,90  
 CIVILIZATION KOMPLETT DEUTSCH 74,90  
 JURASSIC PARK 54,90  
 SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH 65,90  
 T.F.X. TACTICAL FIGHTER EXR DT. HANDBUCH 55,90  
 ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 54,90

### Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3. AS50 199,00  
 AMIGA ACTION REPLAY 3. AS500 219,00  
 AMIGA MALE ALPHA DATA MK I 29,90  
 BOX 90 STUCK 3,5" DISKETTEN 19,90  
 BOX 90 STUCK 5,25" DISKETTEN 19,90  
 GRAVIS GAME PRO 34,90  
 JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 69,90  
 JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39,90  
 JOYSTICK COMPETITION PRO MINI 34,90  
 MAUSMATE 6,90  
 X-COPY TOOLS 5.2 INAL Hardware 74,90

### Leerdisketten

3,5" 2DD NONAME 10ER 9,90  
 3,5" 2DD NONAME 10ER 19,90  
 5,25" 2DD NONAME 10ER 5,90  
 5,25" 2DD NONAME 10ER 12,90

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten:  
 Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!  
 Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!





Die Kultkugel und ihr mißbratenes Kind: Wizball & Wizkid



General Jon Hare

Schon seit Jahren versorgt dieses unabhängige Programmiererteam Commodores Spielmaschinen mit hochklassigen Games – wovon das erst kürzlich erschienene „Cannonfodder“ vielleicht eines der besten ist!

Am 64er sind die Engländer durch „Parallax“ und „Wizball“ (beide für Ocean produziert) sowie „MicroProse Soccer“ vielen noch in bester Erinnerung; der Amiga verdankt ihnen mit „Mega lo

Oberzocker im Team, schreibt jedoch bereits seit acht Jahren Anwendungen für unsere „Freundin“. Erwähnt sei ebenfalls noch, daß die Komponisten-Legende Ubik vor längerem zur derzeit

wunsch zum genialen „Cannonfodder“; arbeitet ihr schon an einer Datadisk?

JH: Danke, aber trotzdem muß ich euch enttäuschen, denn zuerst ist mal die ST-Konvertierung dran. Danach

gesehen haben wir allerdings unsere liebe Not mit Commodores CD-Player. Ich würde mich gern mal mit dem Entwickler unterhalten, der für die Savestände nur 1 KB vorgesehen hat, wovon sich ef-

## WAS MACHT EIGENTLICH



Joker-Redakteure machen keine Gefangenen: Jon Hare & Max



Das Cannonfodder-Team in Uniform

Mania“ einen ernsthaften „Populous“-Konkurrenten, und „Sensible Soccer“ ließ alle Fußballerherzen höher schlagen. Die beiden Gründerväter der seit 1985 existierenden Truppe sind Jon Hare und Chris Yates – wir sprachen mit dem 27jährigen Jon, außerdem soll noch Martyn Lynn kurz zu Wort kommen. Er ist zwar nicht gerade der

zwölfköpfigen Sensible-Crew stieß. Das vernünftige (sensible = vernünftig) Dutzend hat übrigens ein gemeinsames Hobby, für das wir sogar unser Interview 90 Minuten lang unterbrechen mußten: Es lief gerade ein Fußballmatch des Lokalmatadors Norwich im Fernsehen...

?: Erst mal herzlichen Glück-

würden wir lieber eine richtige Fortsetzung machen, weil man da einfach mehr Möglichkeiten hat als bei einer reinen Ergänzungsdisk.

?: Und wie sieht es mit der Umsetzung fürs CD aus?

ML: Die Titelmusik wird von CD sicher noch besser kommen – für den Song bekamen wir ja sogar schon Anfragen von Plattenfirmen. Davon ab-

ektiv sogar bloß ein Viertel nutzen läßt! Bei „Sensible Soccer“ griffen wir deshalb auf ein zusätzlich angeschlossenes Disklaufwerk zurück, aber in Zukunft werden wir uns wohl noch etwas anderes einfallen lassen müssen. Auch die Inkompatibilität der diversen Amigas untereinander ist nervig, denn was am 500er wunderbar funktioniert,

Der Interlace-Flop: International Tennis



Die Götterdämmerung: Mega lo Mania



kann auf dem A4000 die größten Probleme verursachen.

?: Der Titelsong zum Kanonenfutter heißt „War Has Never Been So Much Fun“ – findet ihr wirklich, daß Krieg Spaß machen kann?!

JH: Aber, aber, das war natürlich ironisch gemeint! Und um zu zeigen, wie doof Krieg ist, müssen wir ihn eben auch in seiner ganzen Brutalität vorführen. So sprengen sich etliche der „Cannonfodder“-Soldaten selbst in die Luft, weil sie gegen ein Hindernis wie z.B. eine Mauer schießen, oder eine Kanone ballert die eigenen Leute über den Haufen. Außerdem kriegen alle Gefallenen im Soldatenfriedhof Möhnblumen aufs

wie habt ihr es geschafft, den berühmten Captain Sensible als Musiker für euer Soccergame zu gewinnen?

JH: Tja, er hat selbst hier angerufen, nachdem er den Namen des Spiels irgendwo gelesen hatte. Allerdings haben wir uns später zerstritten, da seine Plattenfirma eine horrenden Gewinnbeteiligung haben wollte; deshalb ist seine Musik auch nur in der Amigaversion enthalten.

?: Apropos Version, für ein englisches Computermagazin habt ihr eine spezielle „Sensible Soccer“-Variante gebastelt, wo man statt des Balls Bomben kicken und das WM-Endspiel von 1966, England gegen Deutschland, nachspielen kann. Wollt ihr solche

series „Sensible Soccer“ drin sind. Bei der Gelegenheit kann ich euch verraten, daß wir dafür mit dem Sportjournalisten Mike Hammond zusammengearbeitet haben, der auch für die Sunday Times schreibt; schließlich wollten wir gerade die deutschen Besonderheiten in diesem Sport berücksichtigt wissen.

?: Eine englische Besonderheit ist es, sich nicht für die WM qualifiziert zu haben – ist das ein Problem für euch?

JH: Für uns weniger, aber vielleicht für die englischen Käufer. Ein Grund mehr, die deutsche Fassung besonders gut zu machen!

?: Kennt ihr eigentlich eure lokalen Konkurrenten wie den „Bundesliga Manager Professionell“ oder das neuere „Anstoß“ mit der revolutionären Grafik?

ML: Den „Bundesliga Manager Prof.“, der bei uns ja von U.S. Gold unter dem Titel „The Manager“ vertrieben wird, kennen wir natürlich. Von „Anstoß“ haben wir dagegen bisher noch nichts zu Gesicht bekommen, es würde wohl auch wenig nützen, da keiner von uns deutsch spricht. Was die Grafik betrifft, haben wir vor allem an Amigabesitzer ohne Monitor gedacht und einen extra TV-Modus eingebaut, bei dem die Auflösung nicht ganz so hoch ist wie am Computerscreen.

?: Woran arbeitet ihr sonst? Darf man möglicherweise mit einem „sensiblen“ Golf rech-

nen, da du dem Vornamen nach ein genauso begeisterter Golfer bist wie Chris Yates?

JH: Volltreffer, gerade eben haben wir damit angefangen! Zur Unterscheidung vom Rest des Genres machen wir alles viel lustiger und zeigen das Geschehen aus der Draufsicht, aber mehr wird nicht verraten.

?: Na gut, dann kommen wir eben zu euren Hobbies. Sind die auch typisch englisch? Also etwa um die Wette Tee schlürfen? Oder wenigstens Tennis...

JH: Hör bloß mit Tennis auf! Seit unserem Flop „International Tennis“ für das mittlerweile untergegangene Palace-Label wollen wir davon für die nächsten Jahrzehnte nichts mehr hören. Nein, ich zupfe gern Gitarre und bin auch zusammen mit Chris in einer Band; dann gucke ich viel fern und liebe die indische Küche. Von Martyn (der sich inzwischen wg. Fußballübertragung verabschiedet hatte) weiß ich, daß er früher selbst Motocross gefahren ist.

?: Worauf führst du den Mißerfolg von „International Tennis“ zurück? Lag's an der wenig berauschenden Vektorgrafik oder dem Interlace-Modus der Amigaversion?

JH: Wer weiß das schon so genau? Auch daß „Wizkid“ gefloppt ist, kann ich mir nicht erklären – vielleicht war's einfach Schicksal?

?: Dann wünschen wir mal, daß euch ähnliche Schicksalschläge zukünftig erspart bleiben! (nnn)

# SENSIBLE ? SOFTWARE !

Grab – hier in England ist das ein Symbol für die Toten aus dem Zweiten Weltkrieg, was kriegslüsternen Militaristen sicher gar nicht schmecken wird. Und schließlich sind unsere Soldaten nicht weniger knuddelig als die Lemminge, die ja auch oft grausam sterben müssen...

?: Okay, wechseln wir zu einem erfreulicheren Thema –

Scherze, auch in euer neues Managergame „Sensible World of Soccer“ einbauen, und werdet ihr damit rechtzeitig zur WM fertig?

JH: Na, zumindest hoffen wir, termingerecht fertig zu werden. Ob Gags reinkommen, ist noch völlig unsicher; fest steht dagegen, daß alle wichtigen Turniere der Welt und im Actionteil ein nochmals verbes-



König Fußball: Sensible Soccer



Der Friedhof der Knuddelsoldaten: Cannonfodder



# GLOBDULE

Bei Psygnosis beschloß man, daß „Bob's Bad Day“ nicht das letzte originelle Geschicklichkeitsgame aus Liverpool gewesen sein soll – die Wahl des Helden fiel entsprechend ungewöhnlich aus: ein Schleimklumpen!



Wir bekommen es hier also mit einem glitschigen Etwas zu tun, das nicht von ungefähr an diese Masse in Dosen erinnert, die zum Schrecken aller Mütter oft und gern an kleine Kinder verhökert wird: Schleimbätzchen Globdule will unbedingt ein richtiges Spielzeug werden, was dank der mütterfreundlichen Programmierer natürlich nicht so einfach ist. Um ins Spielzeugland eingelassen zu werden, muß der glibbrige Hauptdarsteller sich erst durch etliche Plattformwelten quälen und darin jeweils eine bestimmte Anzahl von Diamanten sammeln.

Wie es seine Spezies so an sich hat, kann Globdule nicht laufen, sondern nur an den Rändern von Mauern, Felsen oder anderem festen Untergrund entlangkriechen und auf Knopfdruck mal einen kurzen Hüpser machen. In kritischen Situationen setzt er zu einem gemeingefährlich aussehenden Drehsprung an, der auch ein gutes Mittel gegen die gelegentlich auftauchenden Flöhe, Bienen, Kühe oder Kuschelsaurier darstellt. Gerade die Dinos erweisen sich als extrem hartnäckig, wenn es darum geht, dem armen Schleimer sein bißchen Energie und in weiterer Folge seine drei Leben zu mopsen. Für zusätzliche Abwechslung sorgen Feuergruben, herabfallende Speere, rutschige Eisoberflächen und tückische Unterwasserebenen. Um Schleimi eine faire Chance zu geben, haben die Psygnosen eine ganze Reihe von Bonusgegenständen auf seinem Weg pla-

ziert: Äpfel, Birnen, Trauben, etliche andere Obstsorten und Sterne frischen nicht nur den Energiehaushalt auf, sondern lassen sich bei entsprechender Sammelwut auch in Extraleben ummünzen. Um die kleinen grauen Schleimzellen ebenfalls zu beschäftigen, gibt es Türen in verschiedenen Farben, die nur mit dem passenden und meist sehr gut versteckten Schlüssel geöffnet werden können. Von Zeit zu Zeit kriecht Globdule auch auf Falltüren zu, die entweder zu unermeßlichen Schätzen oder zu seinem vorzeitigen Ableben führen. Ebenfalls etwas unsichere Sachen sind die vor allem in den späteren, mehrere Bildschirm umfassenden Levels vorhandenen Teleporter, weil man bei ihnen nie so genau weiß, wo die Reise endet.

Ob's Mutti nun paßt oder nicht, die niedlich animierte Grafik ist jedenfalls zucker-

süß gezeichnet und wird butterweich gescrollt, wobei speziell die vielfältigen Bewegungsabläufe der Heldenkugel immer wieder unglaubliches Staunen hervorrufen. Auch akustisch wird fleißig geblubbert und fetzig musiziert, lediglich das Handling des Schleimbeutels erscheint manchmal etwas hakelig – da es keinerlei Zeitdruck gibt, stört das allerdings kaum. Also kein Meilenschleim, äh, Meilenstein, aber solide Kriech- & Knobel-Kost mit einigen netten Ideen. Und immerhin zieht Globdule eine Schleimspur aus Spielspaß hinter sich her, genug, um sich bei Fans von Actiontütfeleien einschleimen zu können... (mic)



## GLOBDULE (PSYGNOSIS)

### PLATTFORM-SCHLEIM

# 72%

„GLIBBERIG“



GRAFIK	69%
ANIMATION	78%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	72%

FÜR FORTGESCHRITTENE  
PREIS DM 69,-DM

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLÖPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG





# FDS Software

Telefon

0 23 24/5 53 31

## TOP SPIELE



### PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA PROGRAMM AMIGA

1869	dv	79,95
A-Train		79,95
Abandoned Places 2	ml	79,95
Aces of the Great War		49,95
Alien 3	da	49,95
Alien 3	ml	49,95
Amberstar		59,95

#### Anstoss dv

**79,95**

Apidya	da	54,95
Arabian Nights	ml	59,95

#### Airbus A 320 US+ da

**89,95**

B-17 Flying Fortress	dv	79,95
Bane o. t. Cosmic Forge	dv	79,95
Battle Isle + Data Disk	dv	79,95
Battle Isle Data Disk II	dv	45,95
BC Kid	ml	59,95

#### Ambermoon dv 79,95

Bill's Towers Game	ml	79,95
Birds of Prey	da	79,95
Blues Brothers	da	65,95
Burntime	dv	79,95
Body Blows	ml	49,95

#### Body Blows Galactic ml

**59,95**

Bumpy's Arcade Fant +	ml	74,95
Bundesl. Manager. prof. 2.0	dv	79,95

#### Carl Lewis Challenge + da

**39,95**

solange der Vorrat reicht

Casino	ml	65,95
Centerbase +	dv	74,95
Champion of Kryn	da	74,95
Championship Manager		65,95
Chaos Engine	ml	59,95

#### Chuck Rock II

**40,00**

solange der Vorrat reicht

Centurion Def. of Rom	dv	79,95
Civilization	dv	79,95
Conquestador (1 MB) +	dv	79,95
Cool Cars Twins +	ml	65,95
Crazy Cars 3	ml	65,95
D-Generation	ml	45,95
Das schwarze Auge	dv	89,95
Dark Queen of Kryn		74,95
Deep Core	da	69,95
Der Patrizier (1 MB) +	dv	79,95
Die Kathedrale	dv	89,95

#### Dog Fight da

**69,95**

Donk	dv	69,95
Dr. Brain	dv	79,95

#### Dune II dv

**69,95**

#### Dynablaster da

**49,95**

#### Goal

**59,95**

#### Elite 2 dv

**69,95**

Europ. Championsh. 92+	65,95	
Eye o.t. Behold. II (1 MB)	dv	89,95
Eishockey Manager	dv	69,95
F 117 A	da	vorb.
Flashback	dv	69,95
Flies Attack o. Earth		84,95
Fly Harder		74,95

#### Global Gladiators ml

**49,95**

Gunship 2000	dv	69,95
Halls of Montezuma		65,95
Hannibal	dv	69,95
Harpoon 1.2.1	da	69,95
Hexuma	dv	79,95
History Line 1914-1918	dv	89,95
Human Race		65,95
Ian Botham Cricket		74,95
Indiana Jones IV	dv	89,95
Internat. Sport Challenge	ml	74,95

#### Ishar 2 dv

**69,95**

Jaguar XJ 220 (1 MB)	ml	65,95
Jonathan	dv	99,95
KGB	dv	79,95
Kick off 2	da	59,95
Killerball		65,95
King's Bounty		74,95
Kingd. of Engl. 2 (1 MB)		89,95
Knight of the Sky	da	89,95
Last Ninja 3	ml	65,95
Legend of Kyrandia	dv	79,95
Legend of Valour	dv	79,95

#### Lemmings 2 da

**40,00**

Lemmings	ml	65,95
Links		84,95
Lionheart	ml	59,95
Liverpool	ml	65,95
Loom	dv	79,95
Lord of the Rings	dv	79,95

#### Lothar Mathäus dv

**69,95**

#### Lost Vikings dv

**79,95**

Micro Machins	da	vorb.
Might + Magic 3 +	dv	79,95
Monkey Island	dv	79,95
Monkey Island 2	dv	84,95

Morph	ml	49,95
Muds	dv	69,95

solange der Vorrat reicht

No. 1 Compilation	dv	69,95
Nova 9 (1 MB) +		79,95
Paragliding	ml	79,95
Perfect General +	dv	84,95
Pinball Dreams	ml	65,95
Populous 2	da	69,95
Populous / Sim City		69,95
Power Hits +	da	65,95
Premier Manager 2	dv	59,95
Push Over	ml	65,95
Railroad Tycoon	dv	89,95
Ranger Rock		vorb.
Rebel Racers +	dv	69,95
Red Zone	ml	39,95
Rise of the Dragon	dv	89,95
Shadow of the Beast III	da	49,95
Sensible Soccer 92/93	ml	59,95
Shadowlands +	ml	69,95
Silent Service 2	da	89,95
Simpsons	ml	65,95

#### Sink or Swim ml

**59,95**

Soccer Kid	dv	69,95
Space 1889		69,95

#### Space Hulk da

**69,95**

Space Q.3	dv	89,95
Special Forces	dv	79,95
Steel Empire +	dv	79,95
Steve Mc Queen +		65,95
Street Fighter 2		65,95

#### Superfrog ml

**59,95**

#### Jurassic Park da 69,95

Super Monaco G. P	da	65,95
Syndicate	dv	69,95
Terminator 2	ml	65,95
Tetris		49,95
Theatre of Death	da	vorb.
There finest Hour	da	79,95

#### Titus the Fox ml

**39,95**

Traps'n Treasures	dv	69,95
Trools		69,95
War in the Golf	ml	59,95

#### Wing Commander dv

**69,95**

solange der Vorrat reicht

Wonder Dog	ml	59,95
Yo Joe	dv	59,95

Jetzt auch für den Amiga  
GAMEPADS wie für Game Boy o. Sega  
nur 29,95

T-Shirts mit Euren Stars je 39,-

z.B. Streetfighter 2	Lemmings 2
James Pond 2	Dream Dog
Chuck Rock	Zool
Toyjam + Earl	Größen M / L / XL

#### Lösungshefte je 19,50

.....Chaos strikes back
.....Codename: Iceman
.....Colonels Bequest (Laura Bow I)
.....Conquest for Camelot
.....Dagger of Amun Ra (Laura Bow II)
.....Die Kathedrale
.....Dune-Wüstenplanet
.....Dungeon Master
.....Eco Quest 1
.....Eco Quest 1, 2
.....Elviro 1, 2
.....Eye of the Beholder 1, 2
.....Freddy Pharkas
.....Future Wars
.....Heart of China
.....Indiana Jones 3, 4
.....King's Quest 1, 2, 3, 4, 5, 6
.....Laura Bow 2
.....Legend of Kyrandia
.....Leisure Suit Larry 2, 5
.....Loom
.....Manhunter 1, 2
.....Maniac Mansion
.....Maniac Mansion 2
.....(Day of the Tentacle)
.....Monkey Island 1, 2
.....Operation Stealth
.....Police Quest 1, 2, 3
.....Quest for Glory 1, 2, 3
.....Return of the Phantom
.....Rex Nebolar
.....Space Quest 1, 2, 3, 4, 5
.....T. I. Files of Sherlock Holmes
.....The Castle of Dr. Brain
.....The Colonel's Bequest
.....The Conquest's of the Longbow
.....Tips und Tricks
.....Ultima 6, 7
.....Ultima Savage Empire
.....Ultima Underworld
.....Willy Beamish
.....Zak McKracken

#### Lösungshefte je 25,00

.....Ultima 7 Teil 1
.....Ultima 7 Teil 2
.....Betrayal at Krondor

#### AMIGA 1200

1869	dv	69,95	Jurassic Park	dv	69,95
Alien Breed 2	ml	59,95	Jurassic Park	ml	79,95
Anstoss	dv	79,95	Morph		59,95
Air Hawks	dv	79,95	Nigel Mansell	da	96,95
Body Blows Galactic	ml	59,95	Pinball Fantasies	ml	59,95
Burntime	dv	69,95	Sim Life	dv	89,95
Diggers		79,95	Transamarktka	dv	69,95
Dynatech AGA	dv	59,95	Trails	da	49,95
Ishar 2	dv	59,95	Whales Voyage	da	69,95
James Pond II	da	49,95	Zool	da	49,95

dv = deutsche Version  
da = deutsche Anisung  
ml = mehrsprachig  
\* = bei Erscheinung dieser Ausgabe  
noch nicht lieferbar  
vorb. = vorbestellen

Bestellen könnt Ihr telefonisch oder  
per Post:  
Mo - Fr 14 - 20 Uhr  
geliefert wird per Nachnahme  
+ 6,- DM oder portofrei per Vorkasse  
(Bar, Scheck)  
Ab 150,- DM portofrei.  
Ab 200,- DM 3% Skonto  
Bestellt am besten noch heute bei

#### FDS SOFTWARE

Wodantal 37, 45529 Hattingen  
Fax (0 23 24) 2 71 04

jetzt auch in Paderborn

Frankfurter Weg 58  
33106 Paderborn  
Tel: 0 52 51/7 57 90 oder 76 09 93  
Fax: 0 52 51/7 61 46  
Mo - Fr 10.00 Uhr - 18.00 Uhr  
Sa 10.00 Uhr - 13.00 Uhr  
Ladenpreise variieren

NEU

NEU





**Tu Gutes und sprich nicht darüber:** Nach diesem Motto griff sich Domark das gute, alte „Vroom“ von Lankhor, schraubte ein wenig daran herum und präsentiert es uns jetzt als brandneues Autorennspiel.

Lediglich ein diskreter Hinweis auf der Packungsrückseite klärt den Wohnzimmerpiloten darüber auf, daß das Gameplay schon runde zwei Jahre auf dem Buckel hat: Nach der Wahl von Schwierigkeitsgrad, Bereifung und automatischer bzw. manueller

Kupplung, Bereifung und Spoilern vornehmen lassen. Was ist nun so richtig neu an F1? Immerhin genug, um diesen Test zu rechtfertigen: Von den sechs „Vroom“-Strecken ist gerade mal eine übriggeblieben, auch der Splitscreen war anno Lankhor noch nicht



Schaltung darf man auf einem Dutzend Grand-Prix-Kursen gegen 15 Formel-1-Boliden antreten. Im Meisterschaftsmodus wird nach den üblichen WM-Regeln gefahren; daneben gibt's das Training, den Splitscreen mit einem menschlichen oder rechnergesteuerten Gegner sowie den Arcademo- dus, wo eine bestimmte Zahl von Fahrzeugen überholt werden muß. Unmittelbar vor dem Start und während des Rennens kann man in die Box fahren und dort Änderungen an

einer wahnwitzig schnellen Turbovariante spielbar, bei der man allerdings bloß ununterbrochen im Acker landet. Auch so ist das Tempo der 3D-Grafik nämlich schon derart atemberaubend, daß man es am 1200er sogar künstlich bremsen kann! Erkauft wird die enorme Geschwindigkeit mit verhältnismäßig kargen Landschaften – all die Boxen, Tribünen, Tunnel, Pfeiler etc. bestehen aus schlichten, einfarbigen Polygonen, die Konkurrenz düst ebenfalls recht



farbarm durch die Lande, und die paar Bäume und Häuser machen den Kohl auch nicht mehr fett. Dafür ist das obere Bildschirm Drittel ebenso hübsch wie informativ ausgefallen: Neben einer Übersichtskarte findet man dort Angaben über das gefahrene Tempo, die Rundenzahl, die verstrichene Zeit und den momentan eingenommenen Platz. An der Optik hätte man bei der Überarbeitung ruhig noch ein bißchen feilen dürfen, auch wenn das Tempo darunter vielleicht etwas gelitten hätte. Das selbe gilt für die nach wie vor fehlende Speicheroption und die nicht hundertprozentig glückliche Kollisionsabfrage. Die Steuerung (Stick oder Maus) der Boliden klappt dafür in der Praxis ohne größere Probleme – wie gesagt, wenn man den unglückseligen Turbomodus ignoriert. Am Sound hat da-

gegen unüberhörbar der Zahn der Zeit genagt, inzwischen klingen Formel-1-Renner am Amiga einfach ganz anders. Unter dem Strich kriegt man hier also solide Raserkost, die in erster Linie durch ihr fulminantes Tempo besticht. Schlecht fährt man damit bestimmt nicht, zumal „Vroom“ ja seinerzeit ein Highlight des Genres war. Wer das Original jedoch bereits besitzt, kann sich das Startgeld für F1 getrost sparen, sooo aufregend sind die neuen Features nun auch wieder nicht... (mic)



F1 (DOMARK)	
FORMEL-1-RASEREI	
68%	
„PFELSCHNELL“	
GRAFIK	68%
ANIMATION	74%
MUSIK	41%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	70%
VARIABLE: 4 STUFEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



## Streckenplaner

Deutsche Anleitung

Nr. 1048

Auf dieses Programm haben Autofahrer lange gewartet. "Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner und zeigt jedem Autofahrer wo es lang geht. Die Funktionsweise ist einfach: Sie geben Ihren Standort sowie das Fahrtziel an und bekommen nach kurzer Zeit eine Liste aller Autobahnkreuze, Ab- und Auffahrten präsentiert, denen Sie unterwegs begegnen werden. Und wenn Sie noch gute alte Bekannte besuchen möchten, berücksichtigt Auto Route auch einen solchen Umweg. Natürlich wird die Strecke auch grafisch in verschiedenen Vergrößerungsstufen angezeigt. Beliebige Streckenabschnitte lassen sich ausschneiden.



## ARKTIS



Katalog gratis!

ARKTIS-Software GmbH  
Schürkamp 24  
48720 Rosendahl  
Telefon 02547-1303  
Telefax 02547-1353

Versandkosten:  
Nachnahme DM 9,- (leider kein Ausland)  
Vorkasse DM 5,- (Ausland DM 15,-)

## Wolf-COPY

Das perfekte Kopierprogramm für Ihre Sicherheitskopien. "Wolf-Copy" wurde speziell für Einsteiger entwickelt, die Probleme beim Diskettenduplizieren haben. Somit ist die Bedienung kinderleicht und übersichtlich (einfach Disk einlegen und loskopieren!). Blitzschnell macht "Wolf-COPY" gleichzeitig bis zu 3 Kopien. Der perfekte Tip für alle problemmüden Anwender!

Garantiert sicher!

Deutsche Anleitung

Nr. 5003



## Vokabeltrainer

Der perfekte Trainer für das Erlernen englischer Vokabeln. Der bereits vorhandene Grundwortschatz kann beliebig erweitert werden. Wahlweise fragt das Programm den kompletten Wortschatz oder gezielt die Worte ab, die öfters falsch geschrieben wurden. Am Ende eines jeden Testes erfolgt eine exakte Auswertung. So macht das Lernen von Vokabeln wieder Spaß!

Deutsche Anleitung

Nr. 1003



## Joker Poker

Perfekte Umsetzung des bekannten Pokerspielautomaten. Die perfekte Mischung aus Kartenspiel und Geldspielautomat. Der Tip für lange Winterabende!



Deutsche Anleitung

Nr. 1004



## Think!

Das irre Spiel für Gehirnverbieger! Steuern Sie Ihre kleine Marmelade durch Labyrinth mit immer kniffligeren Aufgaben. Digitaler Soundtrack! Butterweiches Scrolling! Das Original!



Deutsche Anleitung

Nr. 1005



## Textverarbeitung

Mit diesem tollen Programm können Sie problemlos Briefe schreiben. Textblöcke können beispielsweise kopiert und an beliebiger Stelle wieder eingesetzt werden. Ebenso lassen sich Seitenlänge bzw. Textbreite einstellen. Aus anderen Briefen können z.B. auch Zeilen nachgeladen werden. Fertige Briefe lassen sich auf jedem beliebigen Drucker perfekt ausdrucken. Der Tip für jeden Briefeschreiber!

Deutsche Anleitung

Nr. 1012



## Astronomie

Mit diesem Programm können Sie sich den nächtlichen Sternenhimmel wirklichkeitsnah anschauen. Sternbilder lassen sich ebenso anzeigen wie Planeten oder Nebel. Natürlich sind Wetterbedingungen, Standorte oder Beobachtungszeit ebenso frei einstellbar wie die Wahl des Sichtwinkels. Inkl. Mondphasen, Solaranimationen, Auswertungen, etc. Das Muß für alle Astronomielans. Die Originalversion!

Deutsches Handbuch

Nr. 5001



## AIRPORT

Sie leiten den Flugverkehr eines der 8 Großflughäfen! Landen und starten Sie Ihre Maschinen sicher und leiten Sie auf die richtigen Korridore! Digitaler Sound + Sprachausgabe. Die Originalversion!



Deutsches Handbuch

Nr. 5002



## Eishockey

"Karamalz Cup" ist das rasante Eishockeyspiel mit fantastischer 3-D Grafik, spannenden Torszenen, handfesten Schlägereien, Turniere, etc.



Deutsche Anleitung

Nr. 1009



- 1001 Telekommando - Das Superspiel von der Telekom mit toller Grafik.
- 1002 SKAT - Sehr spielstark mit guter Darstellung der Spielkarten.
- 1006 Power Packer 2.3 - Packt Ihre Daten bis zu 50% auf Diskette.
- 1007 Etiketten Profi - Bedruckt beliebige Etiketten (z.B. Disklabel, etc.)
- 1013 Schach - Spielstarkes Schachprogramm mit hervorragender Grafik!
- 1015 Gironan 4.1 - Komplette Gironanverwaltung mit Statistik.
- 1018 Adressverwaltung - Inkl. Adressetikettendruck und Suchfunktionen.
- 1019 Terminplaner - Dieser Kalender erinnert Sie an wichtige Termine!
- 1020 Disk Doktor - Rettet defekte Files und gelöschte Datenbestände.
- 1022 Haushaltsbuch - Frei definierbaren Konten, Statistiken, Ausdruck.
- 1025 LOTTO - Komplette Lottoverwaltung für Samstags- + Mittwochslotto.
- 1030 DA Vinci - Die neueste Version des IFF Grafikmalprogrammes.
- 1035 Seewolf - Suchen Sie die geheimnisumworbene Stadt Atlantis.
- 1037 Backgammon - grafisch gut gelungene Umsetzung des Brettspiels.
- 1044 Elefanten - Ratten Sie den Bestand in einem afrik. Nationalpark.

Deutsche Anleitungen

Jedes Low-Cost Programm nur

5,-



## Amiga Bomber

2 Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht! Schußstärke und Winkel müssen exakt stimmen. Jeder Panzer hat ein breites Waffenarsenal: Mörser, Fallbomben,...



Deutsche Anleitung

Nr. 1049



## Das Erbe II

Das neue spannende Spiel vom Bundesumweltamt mit toller Grafik. Wieder einmal müssen Sie eine Aufgabe möglichst umweltfreundlich bewältigen.



Deutsche Anleitung

Nr. 1014



## Dungeon Flipper

Der fesselnde Flipperspaß für 1-4 Spieler in 2 ruckeligen Spielstufen. Besiegen Sie den bösen Zauberer! "Dungeon Flipper" wird sie begeistern!



Deutsche Anleitung

Nr. 1008



## Minigolf

16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Dabei wird jeden Bahn in der Auf- bzw. Seitenansicht dargestellt. Der fesselnde Spaß für die ganze Familie!



Deutsche Anleitung

Nr. 1010



## Raum & Design

Inneneinrichtungsssoftware mit 2-D und 3-D Ansicht jetzt zum Superpreis! Türen, Fenster, Steckdosen, Tische, Stühle, Dusche, Stereoanlage, etc. lassen sich beliebig im Raum platzieren.



Deutsches Handbuch

Nr. 5004





# DOOFUS

Der bereits für Weihnachten 92 angekündigte Plattform-spaziergang von Prestige hat sich offensichtlich etwas verzögert – aber nun ist das sechsbeinige Heldenteam doch wohlbehalten in der Redaktion angekommen!



Es handelt sich dabei um einen tierlieben Herrn, der seinen Hund in den zwölf horizontal scrollenden, jeweils dreigeteilten Levels Gassi führt. Zwei Dinge bereiten ihm dabei als bald Kopfzerbrechen: Der Köter, folgt ihm leicht zeitversetzt, was das richtige Timing an kniffligen Stellen nicht gerade einfach macht; außerdem führt bereits der Feindkontakt des Wauwau zum Verlust eines der fünf Tierhalterleben...

Gelegenheiten dazu ergeben sich reichlich, denn es schwirren jede Menge Insekten, Vögel, radfahrende Wildsäue und wilde Affen in den mit tödlichen Abgründen gespickten Landschaften herum. Zur Verteidigung des Teams wirft der Hundebesitzer mit blauen Kugeln, wobei jeder Treffer Münzen zum Vorschein bringt, für die es in den Shops Bomben, unsichtbar machende Tränke und andere Schutzvorrichtungen gibt. Die meisten Items lassen sich aber auch unterwegs finden, denn ein paar davon sind unbedingt nötig, um die zahlreichen

Fallen (etwa Fangeisen, spitze Pfähle oder Schneelawinen) zu überwinden. Schließlich wurde auch an je zwei Hundehütten pro Abschnitt gedacht, in denen das fleißige Tier unter Zeitdruck Boni aufschnappt.

Die kunterbunte Grafik wirkt ebenso aufmunternd wie die von fröhlichem Bellen begleitete Musik, und auch die Stücksteuerung funktioniert weitgehend problemlos. Das durchdachte Leveldesign dieses keineswegs doofen Jump & Runs wartet jedoch mit einem recht knackigen Schwierigkeitsgrad auf, der nur durch die am Levelende verteilten Paßwörter abgemildert wird – ein Fall für Fans. (ms)



## DOOFUS (PRESTIGE)

### PLATTFORM-KLAFFER

69%

„WUFF!“



GRAFIK	69%
ANIMATION	69%
MUSIK	71%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%

### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVEL-CODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

# SUBURBAN COMMANDO

Filmversoftungen aus dem Actionbereich sind zwar stets mit Vorsicht zu genießen, jedoch nicht automatisch ein Totalausfall – aber was sich Alternative Software hier geleistet hat, schlägt dem Hulk den Hogan aus!



Die Story des Streifens läßt praktisch nur eine Umsetzung als Ballerspiel zu: Der Superheld Shep Ramsey hindert einen großwahn-sinnigen Schurken daran, das Universum zu unterjochen, wobei ihm von der einfachen Sachbeschädigung bis zur Körperverletzung mit Todesfolge jedes Mittel recht ist. Ein klarer Fall von Traumrolle für den Wrestling-Star...

Für den Spieler wird die Rolle jedoch bald zum Alptraum, obwohl sich die Mischung aus Ballern, Prügeln, Suchen und Springen zunächst noch ganz interessant anhört. Man verteidigt seine vier Leben hier nämlich sieben Levels lang, indem zunächst mal eine Horizontalsequenz in typischer „R-Type“-Manier absolviert wird. Sobald das feindliche Mutterschiff erreicht ist, wird es geentert, damit man dort laufend und hüpfend eine vorgegebene Anzahl von Bomben zünden kann. Nach einer abschließenden Prügelei an Bord geht's in Los Angeles weiter, wo springend und kletternd die überall verstreuten Raumschiffteile zu bergen sind. Dann verkloppt man noch schnell einen Punker, besteigt

einen Wolkenkratzer, schickt den Obernotz ins Reich der Träume, und das Universum ist gerettet.

Das alles präsentiert sich mit 08/15-Sound und lächerlichen Sprites, die sich vor den ganz passabel gezeichneten und ruckelfrei scrollenden Hintergrundbildern mit der entsetzlich trägen Steuerung abplagen müssen. Aber die Krönung ist das total verpatzte Gamedesign, das



seine Einfallslosigkeit mit fast unspielbar schweren Stellen zu kaschieren sucht – erfolglos... (mic)

## SUBURBAN COMMANDO (ALTERNATIVE SOFTWARE)

### ACTION-MIX

21%

„EIN TIEFSCHLAG“



GRAFIK	50%
ANIMATION	29%
MUSIK	48%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	22%
DAUERSPASS	18%

### VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	ca. DM 65,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG





# JURASSIC PARK

Michael Crichtons gleichnamiger Roman war ein Bestseller, Steven Spielbergs Verfilmung der Kintopp-Knüller des Jahres – ist Oceans Versoffung für den 1200er nun der Dino unter den Actiongames? Wohl kaum...

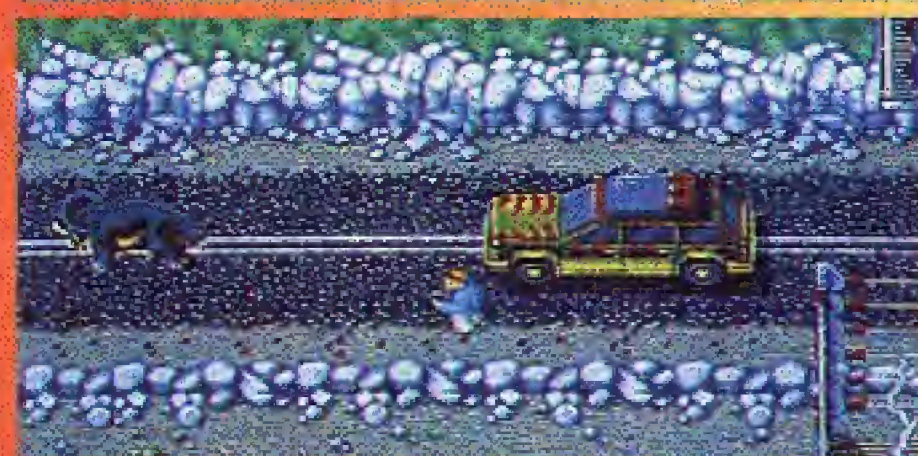
Dabei ist die mehrfach ausgeschlachtete Story immer noch pures Dynamit: Nachdem es Genforschern gelungen war, aus in einer Urzeit-Mücke konserviertem Saurierblut originale Riesenechsen zu klonen, wurde flugs ein Freizeitpark auf einer Insel errichtet, wo die Biester nun Touristenattraktion spielen sollen. Doch gerade als der Paläontologe Alan Grant samt Begleitung zur Besichtigung eintrifft, legt ein Saboteur das Sicherheitssystem lahm – und frisches Besucherfleisch schmeckt bekanntlich am besten!

Drei Leben hat unser Wissenschaftler, von denen er zumindest eines unversehrt durch die acht paßwortgesicherten und jeweils in zwei Abschnitte aufgeteilten Levels retten muß, bevor er das Eiland via Hubschrauber verlassen kann. Im ersten, aus der Vogelperspektive gezeigten Teil darf er zudem die beiden Eikel des Parkgründers John Hammond durch die soft scrollende Grünanlage schleusen. In rätseltechnischer Hinsicht müssen dort z.B. bestimmte Gehege geöffnet oder die Obstvorräte für die Dino-Fütterung entdeckt werden, aber vor allem ist man damit beschäftigt, sich die frei herumlaufenden Echsen mit der Elektrokeule oder guten, alten Bleikugeln vom Leib zu halten. Gegen den riesigen Tyrannosaurus Rex richtet man so allerdings nichts aus, hier hilft nur Bestechung – mit Fersengeld...

Vom Spielerischen her bekommt man es in diesem Abschnitt mit solide gemachter Hausmannskost zu tun; die Grafik ist ganz nett gezeichnet, aber nicht überwältigend; außerdem wird doch merklich langsamer gescrollt, sobald mehrere der Urviecher auf dem Screen herumtollen. Nach dem Erreichen

des Hauptgebäudes geht's in 3D-Optik weiter: Die einzelnen Räume sind nun aus der Sicht des Helden zu sehen und werden in alle Richtungen gedreht. Die verwendete Vektorgrafik wirkt zwar ganz ordentlich, allerdings erreicht sie nicht das Niveau des PC-Gegenstücks, darüber hinaus ruckelt das Scrolling hier auch ein wenig. Ansonsten darf man sich beim Marsch durch die Dino-Dungeons in den Disziplinen Saurier abballern, sabotiertes Sicherheitssystem – aktivieren sowie Munition und Verbandskästen aufsammeln bewahren.

Sieht man mal davon ab, daß einige der Soundeffekte zwischendurch aus unerklärlichen Gründen das Weite suchen, sind die Begleitmusik und die verbliebenen FX durchaus anhörbar. Auch über die Steuerung via Tastatur oder Joystick kann man kein böses Wort sagen; angesichts des happigen Schwierigkeitsgrades wäre das ja auch noch schöner. Trotz al-



ledem ist Jurassic Park keineswegs der große Reißer, den man erwartet hätte: Weder das Gameplay noch die Präsentation sind auf dem neuesten Stand, was gerade bei einem reinen 1200er-Game besonders unangenehm auffällt. Wie mögen da erst die angekün-

digten Versionen für die übrigen Amigas und das CD<sup>32</sup> ausfallen? (rf)



## JURASSIC PARK (OCEAN) DINO-ACTION

**65%**  
„AUSGESTORBEN“



GRAFIK	74%
ANIMATION	66%
MUSIK	68%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	62%

### FÜR GEÜBTE

PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSCODES
DEUTSCH	KOMPLETT



# SIMON THE SORCERER



Mike Woodroffes Spezialität waren bislang abenteuerliche Blutorgien wie „Elvira“ oder „Waxworks“ – doch auch witzig-spritzige Adventures im Stil von „Monkey Island“ sind für den Mann kein Problem!



DOSen-Abenteurer wissen es schon seit drei Monaten: Auf den ersten und auch zweiten Blick könnte man Mikes humorige Märchen-Persiflage ohne weiteres für ein Game von Lucas Arts halten. Doch mag die Präsentation auch bei den Kollegen und der Inhalt bei den Gebrüdern Grimm abgespickt sein, gut geklaut ist nun mal immer noch viel besser als schlecht erdacht...

Die Vorgeschichte erzählt vom 12jährigen Simon (benannt nach dem Sohn des Maestros), dem am Geburtstag ein merkwürdiger Hund samt Zauberbuch zuläuft. Unnötig zu sagen, daß der Knabe am nächsten Morgen im Märchenlände aufwacht, wo er in der Hütte des Zauberers Calypso über einen Brief stolpert. Darin steht, daß er, Simon, dazu ausersehen sei, ihn, Calypso, aus den Klauen des bösen Sordid zu retten. Die Aufgabe verlangt es von unserem jungen Weltenwanderer, daß

er erst mal selbst ein Magier wird, weshalb es sich gut trifft, daß in der Kneipe um die Ecke ein paar gelangweilte Spellcaster herumlungern – gegen das Anschleppen von ein paar zauberhaften Items wären sie nämlich nicht abgeneigt, ihn in ihre Zunft aufzunehmen.

Und schon ist das Abenteuer in vollem Gange, wobei wirklich kaum ein Märchen-Klischee von Mr. Woodroffes ätzendem Humor verschont bleibt. Zu den zwergfellerschüttemästen Szenen gehört dabei sicher die Begegnung mit der „weisen“ Eale, welche in Wahrheit schier überhaupt nix mehr auf die Reihe kriegt. Stark auch die Sequenz, in der sich ein Brückentroll exquisite Wortgefechte mit zwei Ziegen liefert, um schließlich, alte Gewerkschaftslieder absingend, seine Brücke zu sperren und in den Generalstreik zu treten... So weit, so schrill, aber wie hat man nun die technische Transplantation vom PC auf

die „Freundin“ hinbekommen? Nun, insgesamt wirklich sehr ordentlich. Zwar braucht man hier anderthalb Megabyte unter der Haube, um das Game von der Festplatte zu spielen, doch verschont auch die Diskversion den Besitzer eines Zweitlaufwerks weitgehend vor Wechseleien. Die bunte 3D-Optik, in der Simon lustig, sauber und annehmbar schnell animiert herumläuft, läßt auf den ersten Blick kaum einen Unterschied zum Original erkennen, und die Point & Click-Steuerung ist sowieso nahezu identisch mit der von „Monkey Island“, funktioniert also bestens. Last but not least wären noch die verschiedenen angenehmen vor sich hindudelnden Musikstücke erwähnenswert, denen man auch nach geraumer Spieldauer noch nicht den Saft abdrehen.

Simon the Sorcerer ist also ein Game, wie wir es am Amiga schon viel zu lange nicht mehr hatten – ein rundum gelunge-

nes, herrlich schräges Grafik-adventure mit nicht immer ganz leichten Rätseln. Fazit: Und wenn sie nicht gestorben sind, dann lachen und knobeln sie heute noch... (jn)

## SIMON THE SORCERER (ADVENTURESOFT) GRAFIK-ADVENTURE

85%

„ZAUBERHAFT“



GRAFIK	82%
ANIMATION	79%
MUSIK	76%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB (DISK) 1,5 MB (HD)
DISKS/ZWEITFLOPPY	9 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN



# Monster Island

Eine Legende unter den Fantasy-Rollenspielen per Post

Wer wollte sich noch nicht mal so richtig monsternmäßig aufführen?

Hier ein paar typische Vertreter der Monsterinsel:



Von links nach rechts: Grobling, Nordmann, Purrkatze, Viper, Schlammtreter, Dicknaser, Fettkloß.

Kostenloses Regelheft per Postkarte anfordern bei:  
Daydream Productions, Postfach 90 03 15, 81503 München

Anleitung + Probezug  
kostenlos!

## Ihr Amiga-PD-Partner

alle gängigen  
Serien sind lieferbar

Einzeldisk .....	4,50
ab 10 Disk .....	4,00
ab 50 Disk .....	3,50
ab 100 Disk .....	3,30
ab 200 Disk .....	3,00
bei Serienabnahme ab.....	1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk  
- Mit Qualitätsgarantie -

Wir kopieren natürlich nur mit Verity.  
Alle Disks sind: -100% Virus- und Fehlerfrei  
-etikettiert

### 4 Katalogdisketten

mit ausführlichen  
dt. Kurzbeschreibungen  
aller Programme

10,-

Leerdisketten 3,5" 2DD  
(100% Fehlerfrei!)

von Sentinel Marke SONY

bis 99 St. ....	1,20 DM	1,50 DM
ab 100 St. ....	1,05 DM	1,40 DM
ab 500 St. ....	0,95 DM	1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen  
298,-

400 dpi für alle Amigas

AlfaColor 898,-  
262.000 Farben

## DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen  
Abo-Service für alle  
oder einzelne  
PD-Serien.

### Festplatten:

AT-Bus 508/120 MB	586,-
AT-Bus 2008/250	543,-
250 MB für A1200	777,-
auch andere Größen lieferbar	
SyQuest 105MB	857,-
Picasso 2MB	698,-

### Amiga CD 32

A 1200	677,-
A 1200/60 + 1942	599,-
A 1200/160	1777,-
A 4000	1277,-
A 4000/40/230	ab 1977,-
	3999,-

Workbench 2.1  
89,-  
Upgrade Set

Techno Sound  
Turbo II  
159,-

Scala  
727,-  
MM300

Ihr kompetenter  
Ansprechpartner  
im Herzen Bayerns

### Speichererw.

512 KB/A500	
1 MB/A500 plus	59,-
1 MB/A600	99,-
1/9 MB/A1200	129,-
2/8 MB/A2000	299,-/867,-
	a. A.

### Laufwerke:

3,5" intern A500/2000	129,-
3,5" intern A3000	209,-
3,5" extern	149,-

### Software:

True Paint (24Bit)	
Ami Write AGA	197,-
TurboPrint prof. 2.0	155,-
Teach Me Amiga	159,-
Adorage 2.0	59,-
Diavolo (HD-Backup)	219,-
	98,-

Fordern Sie unseren kostenlosen  
Gesamtkatalog an  
- Händleranfragen willkommen -

Pelican Press  
139,-

Donau-Soft  
Maik Hauer  
Postfach 1406  
86619 Neuburg

Tel.: 08431/49798  
0161/2637380  
Fax: 08431/49800  
BTX: Donau-Soft#

24 Std.  
Schnellversand

Versandkosten:  
Vork. 7,- NN 12,-  
Ausland 16,-  
Ausland NN 32,-





# GOBLINS 3

Zwei von drei Helden wurden in Coktel Visions abenteuerlicher Knobelserie schon verschlissen, weshalb wir es jetzt nach Eva Zwerg nur mehr mit einem Solotüftler zu tun haben – der seine Sache gut macht!


Er heißt Blount, ist Reporter und zumindest vordergründig um ein Interview mit dem Kö-



kerfunktion mit der kompletten Levellösung zurückgreifen. Die süß animierte Grafik sieht hinreißend aus und wird zusätzlich von allerlei Zwischenbildern und -sequenzen aufgepeppt. Auch die originellen Begleitmelodien erweisen sich schnell als wahre Ohrwänner, und die Maus verrichtet brav ihren Dienst. Unangenehm fällt dagegen das Fehlen einer HD-Installationsmöglichkeit auf, außerdem hätten es ruhig ein paar Levels mehr und etwas logischere Rätsel sein dürfen. Doch mit diesen Einschränkungen läßt sich der dritte Goblin empfehlen, es gab schon unwürdigere Nachfolger... (md)

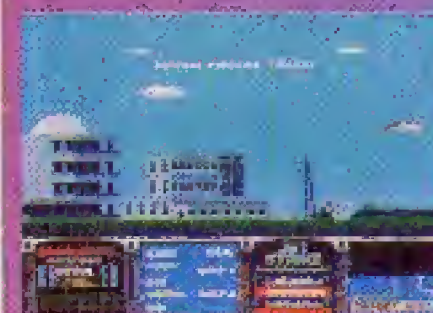


nigshaus seines Fantasy-Reichs bemüht – in Wahrheit stolpert er in den 19 witzig gezeichneten Comic-Landschaften einfach immer nur von einer Katastrophe in die nächste. Weil das in Gesellschaft letztlich doch mehr Spaß macht, wird er dabei in aller Regel entweder von einem Papagei, einer Schlange oder einem Zauberer unterstützt, wobei diese Helfer ebenfalls Befehle des Spielers entgegennehmen. Blount, der sich aus vorgeschichtlichen Gründen ab und an auch in einen Werwolf verwandelt, wird nach der gewohnten Point & Click-Methode durch die seitwärts scrollenden und im Vergleich mit den Vorgängern umfangreicheren Szenarien gesteuert. Beim Knacken der meist ganz schön harten Rätselnüsse kommt es vorwiegend auf exaktes Timing und das richtige Kombinieren der aufgefundenen Gegenstände an; in verzweifelten Fällen darf man insgesamt fünfmal auf eine Jo-

GOBLINS 3 (COKTEL VISION)	
KNOBEL-ABENTEUER	
74%	
„TRICKREICH“	
GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

# JETSTRIKE


Eine Flugsimulation mit 39 verschiedenen Maschinen und über 100 Missionen auf nur zwei Disketten? Von einem ganz neuen Hersteller? Für schlappe 69 Mäuse? Da kann doch irgend etwas nicht stimmen?!



Es stimmt leider so gut wie gar nichts, denn bei den Angaben auf der Packung handelt es sich um einen glasklaren Etikettenschwindel: Das, was die ein oder zwei Piloten hier (abwechselnd) unter Zeitdruck tun können, würde jeder vernünftige Mensch außerhalb der Marketingabteilung von Rasputin Software unter die Rubrik horizontal scrollendes Ballgame packen. Statt in der erwarteten 3D-Landschaft fliegt man daher mit begrenztem Spritvorrat an Bord immer stur von rechts nach links. Auf dem Weg zum feindlichen Hauptquartier, das meist fotografiert oder gleich in Schutt und Asche gelegt werden muß, wird man von Fliegern, Raketenwerfern und Flakstellungen belästigt. Aber dafür hat man ja drei (von insgesamt 40) Waffensysteme dabei, außerdem hinterlassen die ausgeschalteten Gegner allerlei Extras wie Munition, Dauerfeuer oder eine besonders massive Panzerung. Ist die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen, muß man bloß noch sanft landen, um das Paßwort und eventuell sogar einen Orden zu kassieren.

Während die Grafik noch halbwegs akzeptabel aussieht und der Sound sogar ziemlich gut klingt, ist die Steuerung der Flugzeuge eine hundertprozentige Katastrophe: Man braucht mindestens sechs Hände, um via Joystick, Feuerknopf und diverse Tasten auf dem Keyboard gleichzeitig zu ballern, seine Kiste in der Luft zu halten und den eigentlichen Auftrag zu erfüllen. Den Programmierern ist damit das Kunststück gelungen, ein Spiel abzuliefern, mit dem absolut niemand etwas Vernünftiges anfangen kann! (mie)



JET STRIKE (RASPUTIN)	
BALLER-SIMULATION	
19%	
„MAYDAY!“	
GRAFIK	57%
ANIMATION	62%
MUSIK	74%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	12%
DAUERSPASS	16%
FÜR BRUCHPILOTEN	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSWORTER
DEUTSCH	NEIN



Gelegentlich trudelt ein Game zum Test ein, ohne daß man je zuvor davon gehört oder darüber gelesen hätte – und entpuppt sich als echte Top-Ballerei! So geschehen beim Erstlingswerk der Bloodhouse-Jungs.



Daß die finnischen Programmierer der Demoszene entstammen, merkt man an allen Ecken und Enden: Hier wird ein wahres Feuerwerk an Spezialeffekten abgebrannt! Eine Vorgeschichte hat man sich dafür gespart, aber mal Hand aufs Herz – wer braucht die schon, wenn nur die Action heiß genug tobt?

Prinzipiell handelt es sich beim Sternstaub um einen „Asteroids“-Klon, wie es sie am PD-Markt haufenweise gibt: freilich nicht in dieser Qualität. Sämtliche Animationen wurden nämlich mit einem Raytracing-Programm bewerkstelligt, so daß Meteoriten und Raumschiffe sehr real rotieren, zoomen oder sich sonstwie bewegen – eine vergleichbare Optik gibt's sonst nur in der Spielhalle! Der Spieler steuert seinen Raumer nun kreuz und quer durch das nicht scrollende Inferno und ballert vorrangig auf Weltraumgestein, das sich bei jedem Treffer teilt und schließlich in Wohlgefallen auflöst; je nach Farbe der Meteoriten sind dazu mehr oder weniger Treffer nötig. Zusätzlich tummeln sich feuerspeiende Feindschiffe, rotierende Spiegel oder messerscharfe Rundklingen am

# STARDUST

## Mega-Asteroids

Screen, die bei Körperkontakt allesamt am Schutzschild nagen. Manche Gegner hinterlassen nach dem Exitus Sammel-Icons für frische Energie, Extraleben, bessere Beschleunigung oder Zusatzbewaffnung wie Dreifachschuß und Zielsuchraketen; die Waffen lassen sich dann in einem Menü einzeln an- oder abstellen.

Ganz einfach ist die Räumaaktion jedoch nicht, denn der Schwierigkeitsgrad bringt selbst Ballerprofis ins Schwitzen, und ist erst das Zeitlimit verronnen, stürmen Dutzende von Gegnern gleichzeitig den Screen – wer hier überlebt, darf sich wahrlich auf die Schulter klopfen! Insgesamt 30 auf fünf opäisch unterschiedliche Welten verteilte Levels gilt es so zu absolvieren, wobei Langeweile erst gar nicht aufkommen kann. Dafür sorgen immer neue, teils recht intelligent agierende Gegner, Oberbosse und Spielszenen. So gelangt man von einer Welt zur nächsten durch spektakuläre 3D-

Warptunnels, in denen kräftig gezoomt wird, während sich Könner zwischendurch an einer Freiwilligen-Mission versuchen und in parallax scrollenden Bonushöhlen mit wunderschön wabbeindem Hintergrund Extraleben sammeln.

Mag das Spielprinzip also grundsätzlich auch bereits einen kilometerlangen Bart haben, hier stimmen Abwechslung und Technik: Die Animation setzt Maßstäbe, selbst die bunten Hintergrundgrafiken bleiben nicht unbewegt, und die Musikbegleitung entzückt zumindest Techno-Liebhaber – alle anderen dürfen die furiosen Sound-FX pur genießen.



Ein Genuß ist auch das hübsche Intro, zudem fallen die Nachladepausen angenehm kurz aus. Daß Stardust dennoch kein Hitprädikat einheimst, liegt an der abgenudelten Spielidee und der gewöhnungsbedürftigen Rotations-Steuerung, trotzdem darf man hier unbesorgt zuschlagen – schon wegen des erstaunlich günstigen Preises! (rl)



STARDUST (BLOODHOUSE)	
ASTRO-ACTION	
80%	
„FURIOS“	
GRAFIK	81%
ANIMATION	92%
MUSIK	81%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	78%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
	HIGHSCORES:
	10 PLATZE
DEUTSCH	ANLEITUNG





Die Saurierwelle treibt schon die seltsamsten Blüten: Ganz besonders merkwürdig ist dieses Plattformgame von Alternative Software, bei dem ein solches Urzeitviech hüpfenderweise Detektiv spielt...

Der sprungstarke Sherlock Ness ist Privatschnüffler und muß sein Talent hier anhand von vier verschiedenen Fällen unter Beweis stellen. Nach einer kurzen Einführung in die jeweilige Aufgabe läuft und hüpfert er von links nach rechts durch eine Landschaft voller hinderlicher Hügel, Felsen und Fässer, während ihm das knapp bemessene Zeitlimit im Genick sitzt. Manchmal tau-

chen verschüttete Tunnel auf, wo sich Sherlock dann auch als Ausgräber betätigen darf.

Dazu gibt's natürlich jede Menge Gegner wie z.B. die noch vergleichsweise harmlosen Affen und Fledermäuse – mit seinem Fotoapparat kann sie unser Detektiv vorübergehend ruhigstellen. Außerdem findet er gelegentlich nützliche Extras, Zusatzleben und vor allem Beweisstücke, die ihm erst den Zutritt zum Unterschlupf des jeweiligen Übeltäters ermöglichen.



Sobald er diesen aufgestöbert hat, folgt eine Schlußsequenz, bei der der Spitzbube ebenfalls fotografiert werden muß. Grafik und Sound gehen dabei durchaus in Ordnung, auch die Steuerung ist ganz passabel. Und eine Zeitlang macht es sogar Spaß, für die Dinosaur Detective Agency zu arbeiten, doch spätestens nach dem Abschluß des zweiten Falls wird's langweilig. Dann kennt man nämlich alle vorkommenden Specials (Sprungfedern, Geheimtüren, Schalter etc.), so daß es mit der Abwechslung vorbei ist.

Schade, ein bißchen mehr

Mühe in puncto Leveldesign hätte hier wahre Wunder gewirkt, aber so ist das detektivische Saurierspektakel zum halben Preis halt auch nur ein halbes Vergnügen. (mic)

## DINOSAUR DETECTIVE AGENCY

(ALTERNATIVE SOFTWARE)

JUMP & SCHNÜFFEL

54%

„NA, JA...“



GRAFIK	66%
ANIMATION	64%
MUSIK	66%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	48%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 45,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

## Premier Division

Fußballmanager zählen ja in aller Regel auch in digitaler Form zu den Besserverdienenden, da ist eine Budget-Variante nicht die schlechteste Idee – schlecht ist nur, was Zeppelin daraus gemacht hat...

Bis zu vier Vereinskaptäne dürfen hier versuchen, ein englisches Team von der dritten Liga in die oberste Division zu hieven; zwei nationale sowie die üblichen internationalen Pokalwettbewerbe sind ebenfalls mit von der Partie. Ganz nach Briten-tradition gibt es dabei für einen Sieg drei Punkte – das öde Gameplay ist freilich höchstens einen halben wert. Eine Mannschaft umfaßt hier bis zu 18 Kicker, man darf die Aufstellung bestimmen und die

Taktik (4-4-2, 5-3-1 etc.) festlegen. Auch am Eintrittspreis kann geschraubt werden, es gibt einen Transfermarkt, auf Mausklick abrufbare Spielergebnisse, gelegentlich Meldungen über Verletzungen oder finanzielle Ereignisse, aber das war's auch schon. Selbst grundlegende Genre-Features wie z.B. Werbeeinnahmen und Trainingslager sucht man vergebens, wodurch die Motivation von Anfang an zum Abstieg verurteilt ist. Daran ändert natürlich auch die zweite Spielvariante, bei der nach jedem Spiel nur auf eine (zufäl-

lig ausgewählte) der wenigen Optionen zugegriffen werden darf, nicht das geringste. Um das Debakel komplett zu machen, ist das Handling fern jeder Logik, die Maussteuerung extrem ungenau und die Präsentation ein schlechter Witz: Nur dürftig gezeichnete Menüs „erfreuen“ das Auge des Betrachters, Animationen gibt es ebenso wenig wie Musik, FX oder sonst eine Akustik. Wer hier zugreift, hat also ganz klar am falschen Ort gespart – zwi-

schen Premier Division und Genre-Highlights wie „Anstoß“ oder „Bundesliga Manager Prof.“ liegen ganze Fußballuniversen! (md)

## PREMIER DIVISION

(ZEPPELIN)

FUSSBALL-MANAGER

17%

TABELLENLETZTER



GRAFIK	21%
ANIMATION	-
MUSIK	-
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	21%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 29,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG





CAME  
FROM  
THE

Vor drei Jahren machte das mittlerweile untergegangene Cinemaware-Label seinem Namen alle Ehre und brachte ein Adventure auf den Amigascreen, das man heute wohl als interaktiven Katastrophenfilm bezeichnen würde.

Ironie des Schicksals: Der US-Hersteller, der mit seiner berühmten „TV Sports“-Serie praktisch die heutigen Multimedia-Games vorwegnahm und als einer der ersten Schauspieler vor Videokameras jagte, um die gefilmten Szenen anschließend in seine Spiele einzubauen – ausgerechnet er ging pleite, weil er sich bei dieser Pioniertätigkeit finanziell übernommen hatte! Entsprechend ehrfurchtsvoll würde anno 89/90 dieser digitale Hollywoodschinken bestaunt, da er mit bisher kaum gekannten Leistungsdaten aufwartete. Stolz drei Disks, ein Speicherbedarf von 1 MB und ein Mega-Intro mit Sprachausgabe waren damals halt noch keineswegs selbstverständlich...

Die in einem kleinen Kaff inmitten der kalifornischen Wüste angesiedelte Handlung orientiert sich an typischen B-Movies der 50er Jahre: Ähnlich wie im Streifen „Fornicula“ brechen auch hier mutierte Rieseninsekten in die Idylle des amerikanischen Hinterlandes ein und können nur von einem mutigen Einzelkämpfer gestoppt werden. Nach gewohntem Genre-Klischee versucht der Held zunächst die phantasielosen Behördenvertreter von der Existenz der gefährlichen Biester zu überzeugen, bevor er sich als einsamer Kammerjäger ins erfolgreich aufgespürte Nest der Monsterameisen wagt. Steuerungstechnisch bewältigt man das über ein Menüfenster am unteren Screenrand und eine große Landkarte, auf der man die gewünschten Locations per Feuerknopfdruck anwählt. Dabei wird nicht nur die benötigte Reisezeit realistisch berechnet, auch die Bewohner der Gegend sind bloß zu bestimmten Tages- bzw. Nachtzeiten aktiv. Je nachdem, um wen es sich handelt, kann man dann ein informatives Multiple-choice-Schwätzchen halten, sich die Zukunft vorhersagen las-

sen, feurige Liebesschwüre austauschen oder gar in eine Messerstecherei verwickelt werden. Zu den eingebauten Actionszenen gehören u. a. die Flucht aus dem örtlichen Krankenhaus, Autorennen und natürlich die Revolver-Duelle mit den gigantischen Krabbelviechern.

Im Zeitalter von „Indy IV“, „Dark Seed“ und Konsorten haut die Präsentation der monströsen Wüstenbewohner den Spieler zwangsläufig nicht mehr so vom Hocker wie ehemals, klar. Aber sehenswert ist das Game auch heute noch, zumal es in puncto Atmosphäre nach wie vor einen der Höhepunkte des Genres darstellt. Das gilt übrigens genauso für die später veröffentlichte Datadisk „Antheds“, daher ist es doppelt schade, daß sich dieses frühe Meisterwerk inzwischen so gut wie nirgends mehr auftreiben läßt. Und noch bedauerlicher ist es, daß der letzte Vorhang für Cinemaware so früh fiel – welch herrliche Schauermauer wäre den Leuten wohl erst zum aktuellen Dino-Boom eingefallen?! (ms)



## KLASSIKER



My gun clicked on an empty chamber. If the bot came at me now, I was creature bait. I decided to re-load my pistol... just in case.



### ZEITSPIEGEL

GESTERN

HEUTE

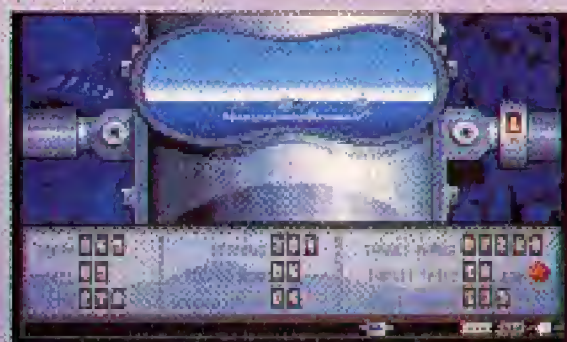
94% 77%

95%	GRAFIK	84%
82%	ANIMATION	71%
94%	MUSIK	80%
86%	SOUND-FX	74%
94%	HANDHABUNG	76%
93%	DAUERSPASS	78%

FÜR FORTGESCHRITTENE



# Die Budget-Bühne



Stille Jagd:  
Silent Service II

Runde Räder:  
Railroad Tycoon



Asche zu  
Asche:  
Ashes

Sternenstaub zu  
Sternenstaub:  
Space Crusade



Gefahren beim  
Fahren:  
Hard Drivin' 2

Himmelische  
Kunst:  
Blue Angels



Das Buch zum Film ist längst ein alter Hut, und selbst das Buch zum Spiel ist keine Neuigkeit mehr – man denke nur an „Die Kathedrale“. Ob es wohl auch bühnenreife Soft gibt? Logisch, denn auf der Budget-Bühne treten monatlich die großen Games zum kleinen Preis auf!

## Für kluge Köpfe

Ein paar Neuaufführungen ganz exquisiter Stücke entstanden beispielsweise dieser Tage wieder unter der Regie von Action 16. Fangen wir mal mit dem klassischen Unterwasser-Drama **Silent Service II** an, das freilich nur auf den gewöhnlichen Amiga-Bühnen (500, 2000, 3000) zu sehen ist. Ob sich der U-Boot-Kapitän über das deutsche Programmheft freuen soll, ist zudem fraglich – die Codeabfrage (Schiffe identifizieren) blieb nämlich englisch! Na ja, dafür sitzt man hier bereits mit einem Eintrittsgeld von 29,- DM in der ersten Reihe; genau wie bei **Railroad Tycoon**, einem der meistgespielten Werke überhaupt. Die mit einem deutschen Begleitbuch gelieferte Aufführung für Eisenbahn-Strategen läuft übrigens auch in altmodischen 1000er-Theatern, nicht jedoch auf neueren Experimentalbühnen wie dem A1200. Ganz im Gegensatz zum politisch brisanten **Ashes** (auch bekannt als „Fallen Empire“), dessen Akteure nur bei 4000ern streiken, in Deutsch vorgestellt werden und gleichfalls bloß 29 Mäuse für den Logenplatz verlangen. Fehlt noch **Space Crusade** in der Budget-Inszenierung von GBH, das dem englischkundigen Zuschauer für 29,- DM eine gelungene Einführung in taktische Weltraumgefechte liefert – freilich bloß in konventionellen Amiga-Universen, also nicht am A1200 und A4000.

## Für flinke Finger

Praktisch überall wird der rasanteste Klassiker des Mitmach-Theaters, nämlich **Indianapolis 500**, gegeben. Als Regisseur konnte Hit Squad verpflichtet werden, und die Zuschauer bittet man mit einem Unkostenbeitrag von 39 Mark zur Kasse. Englischkenntnisse sind aber schon erwünscht, was mit **Hard Drivin' 2** auch für die zweite Auto-Oper vom selben Produzenten gilt (hier sollte der A1200-Besucher über Relokick bzw. eine Umschaltplatine verfügen). Wiederum sind 39 Kohlen gefordert, also genau zehn mehr, als Gremlin für die letzten Vorführungen seines Auslauf-Modells **Super Cars** veranschlagt hat. Obwohl diese Boliden vor drei Jahren noch ein wahrer Broadway-Schlager waren, kommen sie auf modernen Bühnen wie dem 1200er und 4000er leider nicht zur Aufführung. Unser letzter Tip für heute ist die Piloten-Tragödie **Blue Angels** – zwar erntete die Kunstflugstaffel bei der Premiere anno 1990 nicht nur Beifall von den Kritikern, doch ist Hit Squads Neuinszenierung zum Dumpingpreis von 29 Märkern allemal sehenswert. Aber bitte nicht vergessen, daß dieses Stück in Englisch gespielt wird. So, damit nähert sich das Januar-Feuilleton unwiderruflich seinem Ende. Doch keine Sorge, im Februar gilt wieder: gleiche Welle, gleiche Stelle! (jn)



# Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO  
VORRAT  
LANGE  
REICHT!

JACK NICKLAUS' GOLF  
KICK OFF & EXTRA TIME  
DELUXE STRIP POKER  
COLOSSUS CHESS  
MERCENARY  
CHAMBERS OF SHAOLIN  
BLOODWYCH  
T.V. SPORTS FOOTBALL  
HUNTER  
VIRTUAL WORLDS

DER NACKTE  
WAHNSINN!

## BESTELLCOUPON

☐ Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!)  
bitte plus 5.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ Nachnahme (Bezahlung beim Postboten)  
nur im Inland möglich

- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ DELUXE STRIP POKER
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ MERCENARY
- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ HUNTER
- ☐ VIRTUAL WORLDS

### Meine Adresse

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Datum/

Unterschrift:

### Bestelladresse

Hardware-Software  
und noch mehr  
**MANFRED  
BERGLER**  
Fodermayrstraße 24  
80993 München

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.



# USER CLUB

Schon vor einiger Zeit haben wir Euch in unserem DFÜ-Special darüber aufgeklärt, was zu beachten ist, wenn Daten auf Reisen gehen – heute ist die dazugehörige Hardware an der Reihe!

Das Arbeitsprinzip der kleinen schwarzen Kästen steckt bereits im Namen: Wer digitale Daten in die Telefonleitung schaukeln will, muß diese zunächst **MO**dulieren, sprich, in analoge Tonsignale umwandeln. Am Bestimmungsort werden die Impulse vom empfangenden Modem dann wieder **DE**Moduliert, also in den digitalen Urzustand zurückversetzt.

## WAS FÜR WAS?

Welches Gerät nun konkret benötigt wird, hängt ganz vom Einsatzzweck ab. So genügt für gelegentliche Stippvisiten in der örtlichen Mailbox meist eines der preisgünstigen 2.400er-Modems; das gilt insbesondere für Großstadtbewohner mit einem entsprechend großen Angebot im telefonischen Nahbereich. Wer öfter mal größere Datenmengen aus der Mailbox saugen will, sollte im Interesse seiner Telefonrechnung bei einem Kästchen mit 9.600 bps zuschlagen. Der Luxus beginnt ungefähr mit 14.400 bps, allerdings holen fleißige (semiprofessionelle) Benutzer die höheren Anschaffungskosten dieser schnellen Geräte über den wesentlich geringeren Einheitenverbrauch bald wieder herein.

## ENTSCHEIDUNGSKRITERIEN

Neben der technisch nicht ganz korrekt oft auch als Baudrate bezeichneten Übertragungsgeschwindigkeit, die in Bits pro Sekunde (bps) angegeben wird, sind beim Kauf noch ein paar wichtige Dinge zu beachten: die Fähigkeit zur Fehlerkorrektur,

# BASISWISSEN & KAUFBERATUNG: MODEM

Mehr als eine Mode



Für seine Modems bietet TKR auch attraktive Softwarepakete an

Hochgeschwindigkeits-Faxen mit 14.400 bps:  
Supra FAXModem V.32bis

die Möglichkeit der Datenkompression sowie der Umfang und die Qualität der mitgelieferten Software, speziell, was deren Handling angeht – das einschlägige Angebot im PD-Bereich ist übrigens gar nicht so übel. Wer gerne Fax(e)n macht oder bekommt, sollte auch mal über ein Faxmodem nachdenken. Mittlerweile warten schon ziemlich viele Modems mit dieser Zusatzfunktion auf; damit es hier keine bösen Überraschungen gibt, müssen die Dinger aber „kompatibel zu Gruppe-3-Geräten“ und bereits mit der passenden Fax-Soft ausgestattet sein.

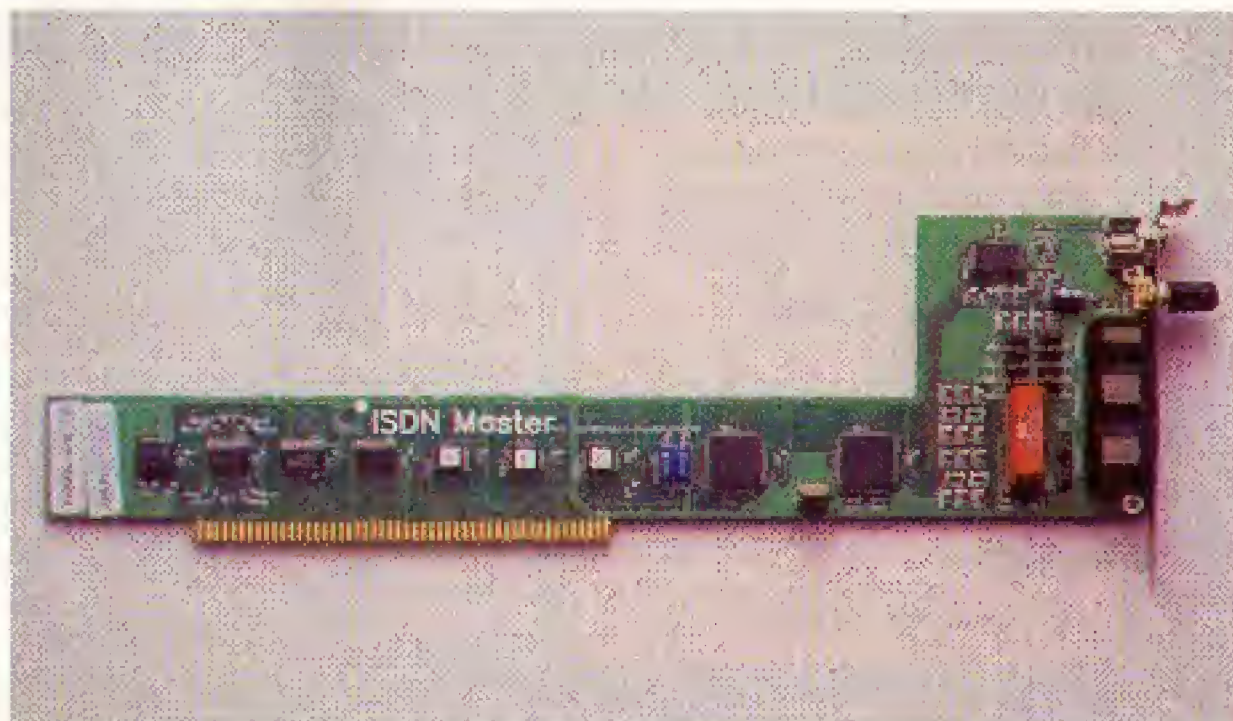
## TYPENVIELFALT

Nur der Vollständigkeit halber erwähnt seien die früher recht verbreiteten, mittlerweile jedoch nahezu ausgestorbenen Akustikkoppler. Praktisch dasselbe

Schicksal hat die bloß in „großen“ Amigas (2000er, 3000er, 4000er) einsetzbaren Modemkarten ereilt. Beherrscht wird das Feld also von den externen Modems, die sich an jedem Amiga (oder irgendeinem anderen Computer) problemlos betreiben lassen. Der Anschluß erfolgt dort über die serielle Schnittstelle, auf der postalischen Seite wird die heute allgemein übliche TAE-Dose benötigt. Und wenn wir schon bei der Telekom sind: Nicht postzugelassene Geräte sind zwar merklich billiger, aber mit BZT-Nummer schläft man einfach besser...

Doch mit welchen Kosten ist überhaupt zu rechnen? Nun, die 2.400-bps-Klasse schlägt ungefähr mit 200,- DM zu Buche, die 9.600-bps-Modems sind schon doppelt so teuer, und für 14.400 bps werden mindestens 600,-DM fällig. Ganz exklusiv und besonders teuer sind die so-

### Die Zorro-II-Einsteckkarte





# MS



nannten ISDN-Karten, bei denen es sich zwar nicht um Modems im technischen Sinn handelt, die von der Funktion her aber dasselbe leisten.

## ZAUBERWORT ISDN

Das „Integrated Services Digital Network“ stellt mit seinen 64.000 bps nämlich jedes Highspeed-Modem in den Schatten! Dafür braucht man einen sogenannten ISDN-Basisanschluß von der Telekom (130,- DM) eine Steckkarte wie z.B. die „Zorro-II-Einsteckkarte“ (ca. 1.200,- DM) und einen A2000, A3000 oder A4000 mit Kickstart 2.0 und 1 MB RAM. Außerdem verlangt die Post eine monatliche Grundgebühr von 74,- DM – womit zu diesem finanziell höchst unerquicklichen Thema wohl genügend gesagt wäre... (ms)

## Infos & Bezug

TKR  
Stadtparkweg 2  
D-24106 Kiel  
Tel: 0431/337881

SUPRA Deutschland GmbH  
Postfach 2154  
D-50250 Pulheim  
Tel: 02234/98590

M.O.M Computersysteme  
Kölner Str. 149  
D-40227 Düsseldorf  
Tel: 0211/7802225

Frag' die „Freundin“

## NEUE LERNSOFT VON TMA

Der auf Pauksoft spezialisierte Hersteller Teach me Amiga hat drei Folgen seiner Büffelsérie überarbeitet – wir haben das erweiterte Optionsangebot für Euch einstudiert!

Allen Programmen ist gemeinsam, daß sie auf jedem Amiga mit 1 MB RAM laufen, eine übersichtliche Maus-/Menüsteuerung aufweisen und sich nicht streng am Schulstoff orientieren. Dazu gibt's abschaltbare Musik, einen Bildschirm-schoner und die optionale HD-Installation. Zahlen muß man jeweils 69 Marker, der Update-Service ist für registrierte Kunden kostenlos.

### ENGLISCH I PLUS

Der dreiteilige Einsteigerkursus besteht einmal aus zwölf Lektionen Grammatik: Zuerst werden die 1.000 Aufgaben schrittweise erklärt, darauf folgen der Multiple-choice-Test und eine Eintippübung. Darüber hinaus kann man sich 2.300 Vokabeln und 1.000 Redewendungen reinziehen, zum Schluß kommt ein nett gemachtes

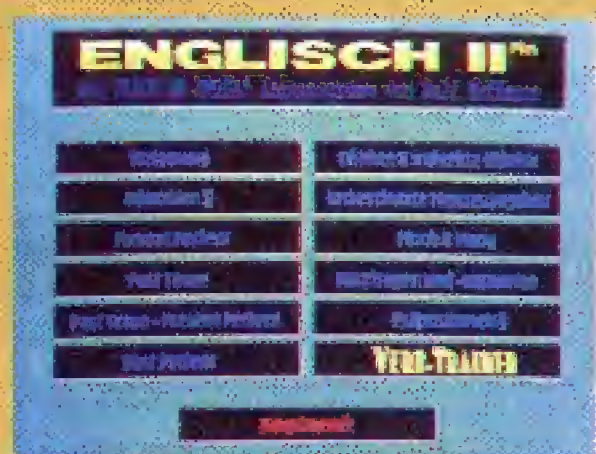


Quiz, wo das eingetrichterte Wissen abgefragt wird. Neu hinzugekommen sind die Sprachausgabe, eine Bonusrunde, bei der die Lücken in einem kurzen Text gestopft werden müssen, und die unbegrenzte Erweiterbarkeit des Wörterbuchs.

### ENGLISCH II PLUS

Der Fortsetzungskurs ist genauso aufgebaut, nur daß er selbstverständlich andere Grammatikaufgaben, Vokabeln und Redewendungen enthält. Die Eintippübungen sind ebenfalls etwas anspruchsvoller, weil

## USER CLUB



die Vokabeln hier im Satzzusammenhang stehen. Dazu gibt's wieder Sprachausgabe, das editierbare Lexikon und diesmal auch einen an die eigenen Bedürfnisse anpaßbaren Trainer für unregelmäßige Verben.

### EUROPA PLUS

Bei dieser Digi-Erdkundestunde lassen sich die auf der hübsch gezeichneten Europakarte sichtbaren Länder anklicken, um eine Vielzahl von Infos über Regierungsform, Bevölkerung, wichtige Städte, Flüsse, Religionen, Bodenschätze usw. zu erhalten. Neben der Druckoption existiert nun auch eine Exportfunktion für Texte im ASCII-Code und Grafiken im IFF-Format. Dazu wurden die aktuellen politischen Entwicklungen (Balkankrise, Südtirol-



konflikt...) berücksichtigt und viele der Info-Texte, Diagramme und Karten erweitert. Schließlich und endlich hat man (wie bei den englischen Brüdern) den Bedienungskomfort verbessert, was sich z.B. in kürzeren Ladezeiten, dem abschaltbaren Sound und der flexibleren Auswertung der eigenen Leistungen ausdrückt. (md)



# JOYSOFT



## MR. NUTZ AUFSCHWUNG OST

59.90 69.90

## MORTAL KOMBAT TORNADO

64.90 79.90

**DU KANNST NICHT MAL KAUFEN ÜBER 1000 VERSCHIEDENE ARTIKEL FORDERE JETZT DEN NEUEN SUPER KATALOG AN!**

**KUCK MAL IN JEDEM LADEN STEHEN COMPUTER, DIE DIR SICHER SCHNELL DIE AUSWAHL ERLEICHTERN**

**ICH BIN DER 1. IM VERSAND KANNST DU DEIN PROGRAMM VORBESTELLEN. DANN HAST DU'S SCHNELLER ALS DIE MEISTEN.**

**HILFE! HAST DU PROBLEME? RUF SOFOR UNSERE HOTLINE AN 0221 446981**

**GROSS HANDEL AB SOFORT JEDE MENGE IMPORTE AUS USA+ENGLAND**

**VERSANDKOSTEN BIS 200 DM VK: 9DM AB 200 DM VK: FREI UPS VK: +6 DM EILPOST VK: +8DM VORKASSE VK: 4DM AUSLAND VK: 15 DM NUR POSTAL**

### AMIGA 500-3000

Allen 3	54.90
Allen Breed 2	54.90
Ambermoon dt	89.90
Amnesia dt	74.90
Battle Isle 2 dt	89.90
Battletoads	69.90
Bob's Bad Day	64.90
Body Blows Galactic	54.90
Burning Rubber	69.90
Chr. Kolumbus dt	89.90
Darkforce	84.90
Das Schwarze Auge 2	89.90
Die Siedler dt	89.90
Elsh/Manager Xmas dt	89.90
Elfmans	59.90
Elita 2 dt	69.90
F 117 A	79.90
Goblins 3 dt	79.90
Hattrick	79.90
Hired Guns	69.90
James Pond 3	64.90
Jurassic Park	64.90
Kingmaker dt	79.90
Lemmings X-Mas	39.90
Mad News dt	79.90
Matthias Fußball	69.90
Mean Arenas	54.90
Overdrive	54.90
Penthouse N.Dokuz	59.90
Pinball Spec. Edition	69.90
Schütz im Silbersee dt	69.90
Second Samurai	69.90
Simon the Sorcerer dt	79.90
Space Crusade 2	69.90
St. Thomas	79.90
Stardust	44.90
Trolls 2	69.90
Turkian 3	69.90
Unikum 2	54.90
Winter Olympics	64.90
Wiz'n Liz	59.90
Zool 2	54.90
<b>1200er</b>	
Allen Breed 2	64.90
Burning Rubber	69.90
Burntime dt	79.90
Chaos Engine	54.90
Civilisation dt	79.90
Diggers	79.90
Dynatech dt	64.90
Ishtar 2 dt	64.90
Jurassic Park	69.90
Kings Quest 5	79.90
Pinball Fantasies	94.90
Slim Life dt	79.90
Star Trek	79.90
Syndicate dt	79.90
Transarcica dt	39.90
Wing Commander	69.90
Wizardry 7	89.90
Zool 2	54.90

**VERSANDANSCHRIFT: DÜRENER STR. 394 50935 KÖLN TEL:0221/4301047 FAX:0221/4302157 BTX:JOYSOFT#**

**GOTTESWEG 159 50939 KÖLN 0221 425566**

**MATTHIASSTR. 24 50676 KÖLN 0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 11 53111 BONN 0228 659726**

**PEMPelfORTER 47 40211 D'DORF 0211 364445**

**FAHRGASSE 87 60311 FFURT 069 280170**

**BLONDEL STR. 10 52062 AACHEN 0241 406912**

**KAISERSTR. 54 53721 SIEGBURG 02241 68045**

**56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 0261 309634**

**BALD AUCH IN DEINER STADT**

**HÄNDLERANFAGEN ERWUNSCHT**

**JETZT NEU: CD 32 SPIELE SOFORT NACHFRAGEN**

**JETZT NEU: CLUEBOOKS USA IMPORT SOFORT NACHFRAGEN**

### Super Preis

Abandoned Places 2 dt	29.90
Addams Family	24.90
Amnesia (Psychosis)	24.90
Aquatic Games	39.90
Atomino	19.90
Austrifitz	19.90
Battlechess 2	39.90
Carl Lewis Challenge	29.90
Celtic Legends dt	19.90
Chaos Engine	39.90
Chaos Strikes Back	29.90
Chart Attack	29.90
Chuck Rock 2	34.90
Demoniak	24.90
Deuteros dt	19.90
Dreamland Compil. dt	69.90
(Transarcica, Ishtar, Stormcast)	
Eye of Beholder 1 dt	49.90
Fire Zone	19.90
Fist Samurai	29.90
Flight Simulator 2	39.90
Gauntlet 3	29.90
Grand Prix Circuit	24.90
Hägar	19.90
Hard Nova	29.90
Heart of China	39.90
Hero Quest + Data	29.90
Humans	39.90
Humans Stand Alone	34.90
Indy Jones 3 dt	39.90
Int.Sports Challenge	39.90
Jack N.Golf+Course	29.90
Knight of the Sky	39.90
Koffer 2	39.90
(Maniac Mansion, Rock'n Roll Circus Attraction)	

### Super Preis

Koffer 3	79.90
(Eye of Beholder, Incl. 3, Grand Monster Slam)	
Legend of Kyrandia dt	49.90
Legend of Falgheal dt	39.90
Lords of Power	89.90
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent S. 2, Perfect General)	
Lokus 3	29.90
Lure of Tempress dt	29.90
Maniac Mansion dt	39.90
Matrix Marauders	29.90
Max Compilation	29.90
(Turkian 2, SLDragon, SWIV)	
MC Donald Land	29.90
Magistraveler 1 dt	29.90
Microprose Golf	39.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Pacific Island dt	39.90
Parasol Stars	19.90
Premiere Manager	39.90
Push Over	29.90
R-Type	19.90
Railroad Tycoon	49.90
Raving Mad	29.90
(Rocklands, Robocod, Mega Twins)	
Robocap 3	29.90
Roboport	29.90
Rules of Engagement	29.90
Sensible Soccer 92/93	29.90
Silent Service 2	49.90
Soccer Star	39.90
Space 1889	29.90
Space Quest 1	29.90
Space Quest 4 dt	39.90

### Super Preis

Special Forces	39.90
Starbyte Compilation	39.90
(Black Gold, Winner, Spirit of Adventure)	
Starflight 2	29.90
Steel Empire	39.90
Stellar 7	29.90
Super Hero Compil.	29.90
(Last Ninja 2, Incl. 3 Action, Strider 2, James Bond)	
Super Space Invaders	19.90
Super Tetris	29.90
Switchblade 2	19.90
Team Yankee	29.90
The Manager Compil. dt	59.90
(Invest, Black Gold, Transworld, Super Soccer)	
TV Sports Football	29.90
Virgin Compilation	49.90
(Dune 1, Lure of Tempress, Ghostbusters 2, Floor 13)	
Vision dt	29.90
Vroom + Data	29.90
Warworks dt	39.90
Wing Commander dt	39.90
Zak Mc Kracken dt	39.90
* deutsche Anleitung dt. komplett Deutsch alle Angaben ohne Gewähr Abgabe solange Vorrat reicht T-Shirts ab 29.90 Lemmings 1 Lemmings 2 Streetfighter JOYSOFT T-SHIRT 29.90	

**F1 GRAND PRIX 49.90 MAD TV 39.90**

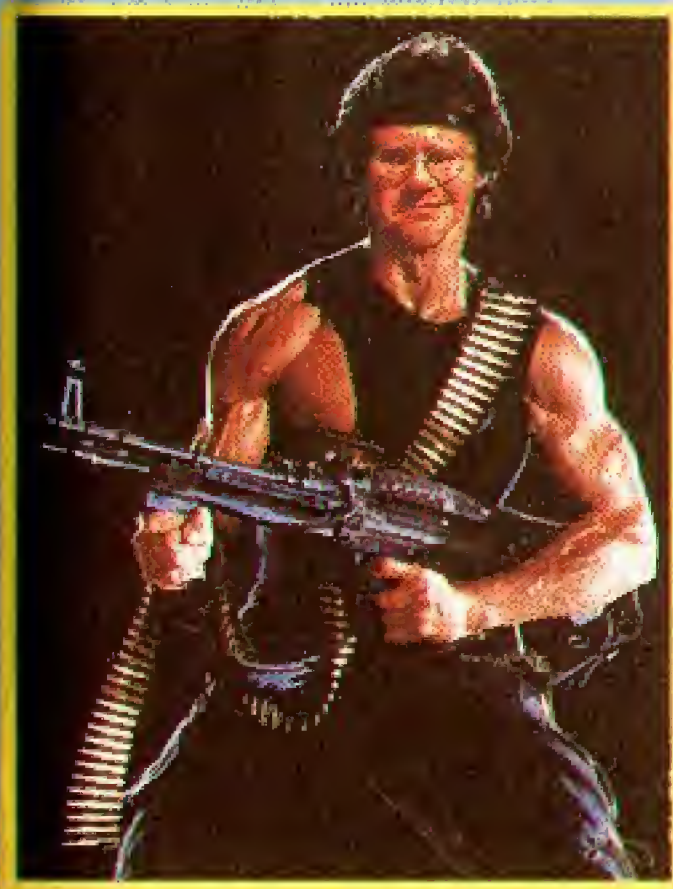
**BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab.....**

<input type="checkbox"/> 100 Seiten Software Katalog Gegen 3 DM in Briefmarken für Porto	
1.	<input type="checkbox"/> Teillieferung <input type="checkbox"/> Eilpost, in 24 Std. haben und genießen Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM <small>Hier für noch Fragen 1. Dann ruf unter der Nummer 0221/4301047-49 an</small>
2.	
3.	
4.	
5. <small>ERSATZWUNSCH</small>	
6.	
7.	
NAME	
STRASSE	
PLZ, ORT	
TELEFON	



Seid Ihr auch vor der Glotze gegessen, als Anfang Dezember zur besten Sendezeit um 20.15 Uhr im Ersten eine Dokumentation über Computergames namens „Das flackernde Inferno“ lief? Na, dann kennt Ihr Euch jetzt ja aus: Leute wie wir sind vom vielen Baller-Baller schon ganz balla-balla!

Obzwar bereits der Titel der Sendung Böses ahnen ließ, fing der Bericht ja noch relativ harmlos an: Im ersten Drittel der 45 Minuten ging es ein bißchen um Adventures, und selbst wenn „Indy IV“ nur mit einer der im Spiel eher untergeordneten Prügelszenen präsent war, so durften die Zuschauer doch auch der märchenhaften Verwandlung des Helden aus „Legend of Kyrandia“ in einen Pegasus beiwohnen. Ein erstaunlich vernünftiger Psychologe kam zu Wort, und man bekam eine nette Zockerin mittleren Alters zu sehen. Ja, selbst die Kommentatorin schien vordergründig um Ausgewogenheit bemüht, allein ihr penetranter Unterton und die reißerischen Formulierungen (das flackernde Inferno?!), bereiteten den wachsamen Beobachter auf den unausbleiblichen K.O.-Schlag vor – und der kam denn auch, indem der Rest der Reportage ganz überwiegend junge Kids zeigte, die sich anhand möglichst brutaler Actiongames auf den nächsten Weltkrieg vorbereiteten...



Bald war es also jedem Papi klar, daß sich Mani nicht umsonst vor diesen bösen, bösen Computergames ängstigt: Wer andauernd vor der Konsole (ja, zwischenzeitlich war man unbemerkt auf Arcade- und Videogames umgeschwenkt) hockt, um sich stundenlang Blutorgien wie „Mortal Combat“ reinzuziehen, der wird wohl eines Tages seine Schulkameraden mit der Laserkanone vom Pausenhof pusten, keine Frage. Die schönen Szenen vom Beginn reservierte der Kommentator plötzlich für das elitäre Yuppi-Volk, Otto Normalkid hingegen wurde

mal wieder zum tumben Ballerfreak gestempelt. Als Übeltäter hat man eine weltweite Verschwörung geldgeiler Hersteller ausgemacht, und selbst ein Besuch bei Lucas Arts geriet zum Schlag unter die Gürtellinie: Während Programmierer Kalani im Auto gezeigt wurde, jubelte man dem Betrachter immer wieder Zwischenschnitte eines Renngames samt Unfällen und Explosionen unter!

Was mich nun tatsächlich an der Sendung furchtbar aufgeregt hat, das war die hinterhältige, weil unterschwellige Art, in der hier Fakten in ein völlig falsches Licht gerückt wurden: Himmel, nur weil ich gelegentlich eine Raserei am Bildschirm zöcke, bin ich trotzdem keine kamikazeartige Bedrohung für den Straßenverkehr! Teufel, es gibt doch nun wirklich so viele verschiedene und so viele wertvolle Games, wie kommen die Leute bei der ARD nur dazu, so zu tun, als wären Baller- und Prügelorgien der Computer letzte Weisheit?! Wieso wurden die durchaus wichtigen und richtigen Erkenntnisse des Psychologen und der Kyrandia-Spielerin stets mit dem nächsten Schnitt wieder ins Gegenteil verkehrt?

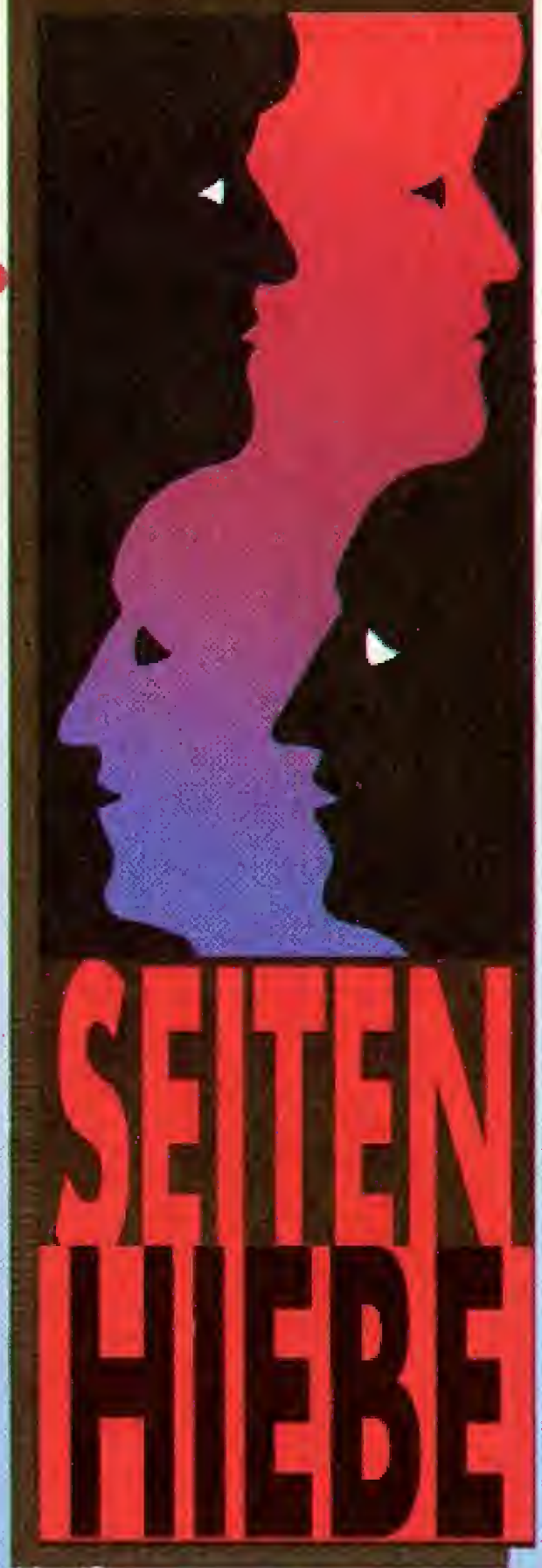
Na, jedenfalls hat die Sendung unser aller Image in der Öffentlichkeit einen Bärendienst erwiesen, soviel steht mal fest: Finden wir uns also damit ab, daß vermutlich Attila der Hunne als Kind „Street Fighter 2“ gespielt hat und daß Frau Meier von nebenan nun mal der bessere Mensch ist – anstatt bei „Elite“ abzuheben, bleibt sie schließlich am Boden der Tatsachen, indem sie ihre Zeit vor der „Lindenstraße“ und dem „Goldenen Blatt“ (nur Lesen macht schlau...) verbringt. Tja, daß die Erde noch existiert, obwohl Richy doch tagtäglich mit Explosiva nur so um sich wirft, kann wohl bloß an den verdammt Programmfehlern liegen!

Aber wer sagt da, daß unsreiner nicht wirklich gemein sein kann? Aus schierer Grausamkeit wäre ich z.B. bereit, den Leuten von der ARD aus eigener Tasche ein Abo des Amiga Jokers zu spendieren – was würden die Typen erschrecken, wenn sie plötzlich bemerkten, wie weit ihre Recherchen sie an der Realität vorbeigeführt haben! Und weil auch Michael ein Computere freak und damit für jede Greueltat zu haben ist, hat er mich aus lauter Sadismus dazu ermächtigt, drei verdorbene, widerliche und bluttriefende Vollpreisgames zu verlosen. Um in den fadenscheinigen Genuß der Teilnahme zu kommen, genügt eine Postkarte, auf der Ihr mir kurz und bündig mitteilt, wie „Das flackernde Inferno“ bei Euch ange-

kommen ist. Mit diabolischem Grinsen, Euer Papa Joe

Joker Verlag  
„Seitenhiebe“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

P.S.: Am darauffolgenden Tag entdeckte ich um 20.15 Uhr im WDR eine ähnliche Sendung unter dem Titel „Krieg im Kinderzimmer“. Dieser Beitrag bestand praktisch nur aus verdrehten Tatsachen, verquasten Theorien, Halbwahrheiten und vollkommenem Blödsinn („Mario“ wurde als eines der harmloseren Spiele bezeichnet, „Afterburner“ als hochrealistische Kriegssimulation) und gipfelte in der Behauptung, vieles spreche dafür, daß durch Computerspiele eine Generation von egozentrischen Gewalttätern heranwachsen! Aber derart unqualifiziertem Müll mehr als ein kurzes P.S. zu widmen, würde ja bedeuten, ihn ernst zu nehmen...





## Ergebnisse: 27. Spieltag

Blue Beiß	- FC JOKER	2:1
Indianerbones	- Austerwitz	0:2
Might & Matschig	- Dragonfight	6:0
Wurm, Wolfschreck	- Berlin East/West	0:2
Opafun	- Bummico	4:2
Langohrer SK	- AMS	3:0
Hammerfoot	- Battle Kumpans	2:1
Bodo Tiltner	- Playpower	2:1
Un. Hofftschwer	- Raschmehr	3:1
Maniac Menschen	- Hardball Killers	4:1

Michael meint ja immer, ohne ihn müsse die Welt nach spätestens zehn Minuten auseinanderbrechen – im Auswärtsspiel gegen Blue Beiß hatten wir nun Gelegenheit zu beweisen, daß unser Team auch ohne den gesperrten Boß genügend Biß zeigt...

## Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	41:13	65:33
2) Un. Hofftschwer	40:14	71:37
3) Hammerfoot	39:15	69:35
4) Opafun	37:17	68:33
5) Might & Matschig	34:20	56:36
6) Blue Beiß	34:20	54:36
7) FC JOKER	33:21	53:37
8) Berlin East/West	31:23	56:42
9) Bummico	29:25	52:39
10) Battle Kumpans	28:26	47:39
11) Langohrer SK	27:27	42:48
12) Bodo Tiltner	26:28	51:46
13) Raschmehr	25:29	52:48
14) Austerwitz	21:33	41:60
15) Indianerbones	20:34	33:74
16) Playpower	18:36	36:57
17) Wurm, Wolfschreck	16:38	37:60
18) AMS	14:40	26:59
19) Dragonfight	14:40	27:66
20) Hardball Killers	13:41	27:72

...und prompt ging's in die Hose! Dabei lief zunächst noch alles nach Plan, bereits in der 11. Minute lochte Schlimmel den Führungstreffer ein. Dann aber stolperte Freckmann über einen nicht eingeplanten Maulwurf, prellte sich dabei das Ohrkläppchen und fiel somit aus. Tja, und der daraus resultierenden personellen Unterlegenheit war die Mannschaft einfach nicht gewachsen, da half selbst der Pausenauftritt der verlagseigenen Golden Girls samt Cheerleaderin Dorli nix. Anders gesagt: Wir gingen 2:1 unter, fielen damit auf der Tabelle zwei Plätze zurück, und was noch schlimmer ist – Michael sieht sich mal wieder voll bestätigt!

Zu allem Unglück hagelte es trotz des auf 75 Prozent heruntergeschraubten Einsatzes wieder gelbe Karten, diesmal für Schlimmel, Brigüthen und Stockbisler (wegen Bildung einer schlimminellen Vereinigung). Die fälligen Gehaltszahlungen ließen das Guthaben auf 76.000 DM schrumpfen, der Schuldenberg gipfelt nach

wie vor bei 300.000 Metern, äh, Märkern, und der nächste Gegner könnte uns durchaus auch daheim ins Schleudern bringen – als Gastgeber hämmerte der Tabellendritte Hammerfoot uns ja schon in der Hinrunde ein kräftiges 3:0 ins Punktekonto. Doch wo Schatten ist, da ist auch Licht – erleuchtet uns also bitte einmal mehr mit der Beantwortung unserer berühmten sieben Fragen des Fußball-Managements:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Der nach wie vor leere Transfermarkt erspart uns die dritte Frage.
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

## Paarungen: 28. Spieltag

FC JOKER	- Hammerfoot
Battle Kumpans	- Opafun
Blue Beiß	- Maniac Menschen
Berlin East/West	- Langohrer SK
Austerwitz	- Bodo Tiltner
Bummico	- Un. Hofftschwer
Dragonfight	- Wurm, Wolfschreck
AMS	- Hardball Killers
Raschmehr	- Indianerbones
Playpower	- Might & Matschig

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der Eintrittspreis (momentan 13,- DM) sein?

7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 200.000 Mäuse) oder abbezahlen?

Alles weitere läuft wie gehabt: Ihr schickt ein Kärtchen mit Euren Weisheiten an unsere irgendwo auf dieser Seite trickreich versteckte Adresse, wir zählen alle Einsendun-

## Das Spielfeld

### Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

### FC Joker

gen aus und klicken das Ergebnis in unseren Fußball-Manager. Der verrät uns, ob unser ruhmreicher Verein ruhmreich ins neue Jahr startet. Ihr erfahrt es dann im nächsten Heft. Außerdem dürft Ihr dort nachlesen, ob Ihr vielleicht zu den Gewinnern der folgenden Neujahrsgaben gehört, die wie immer unter allen Zusendungen verlost werden:

3 CDs (Turrican Soundtrack)  
3 x Joker-Shirt  
3 x Joker-Sammelordner

Okay, unsere Anschrift findet Ihr wie gesagt unten, Eure (leserliche) Adresse würden wir gerne auf der Karte finden, und findig wie Ihr seid, braucht Ihr jetzt nur noch nach dem nächsten Briefkasten zu forschen...

Joker Verlag  
„Kicker Cup“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	37	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	18	150.000
3)	Schlimmel	Abw	23	47	470.000
4)	Joker	Abw	24	18	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	22	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	18	v.	60.000
7)	Stockbisler	Mit	14	31	250.000
8)	Ponikwar	Mit	11	6	260.000
9)	Regnet	Mit	-	32	220.000
10)	Celal	Mit	15	22	190.000
11)	Magenauer	Mit	-	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	-	g.	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	12	26	140.000
14)	Stein	Ang	3	29	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	20	230.000



**BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!**  
**TELEFON 02202-22385**  
**TELEFAX 02202-53363**

Bestellen können Sie problemlos per Telefon, Telefax oder einfach  
 per Brief oder Postkarte (Absender nicht vergessen). Die  
 Lieferung erfolgt entweder per Nachnahme zuzüglich 10,00 DM  
 oder per Vorkasse (Bar oder Scheck) zuzüglich 4,00 DM. Liefere-  
 rung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzüglich 15,00 DM mög-  
 lich. (Sorry!). Alle Bestellungen werden grundsätzlich am selben  
 Tag bearbeitet und versandt. Jeder Bestellung liegt unser großer  
 Amiga-Software-Katalog '93 kostenlos bei.  
 Preisänderung, Irrtümer und Lieferung vorbehalten.

**Jedes Programm nur  
 4,90 DM**  
 wenn nicht anders angegeben

#### 3017 Seeschlacht

Bringen Sie Ihren Tanker sicher durch die  
 gegenwärtige Flotte.

#### 3023 Spiel des Wissens

Denkspiel über versch. Wissensgebiete.

#### 3029 AirAce Spitzenluftkampfspiel

#### 3031 Disc

Wer kennt nicht diesen Geldautomat.  
 Tolle originalgetreue Simulation für Ihren  
 Amiga. Sonderspiele, Risikotaste bis hin  
 zum Wettkampf ist alles möglich.

#### 3032 Ball of Pharaoh

Sie müssen durch Labyrinth zur  
 Grabkammer des Pharaos vordringen, um  
 diesen vor Grabräubern zu retten.

#### 3034 SubAttack

Gutes Arcade Spiel. Sie müssen von einem  
 U-Boot aus Torpedos auf vorbeiziehende  
 Schiffe abfeuern.

#### 3035 Glücksrad

Hier dreht sich alles um Glück. Bis zu vier  
 Spieler können gegeneinander antreten  
 und das Glücksrad drehen.

#### 3040 Evil-Tower

Ein wahnsinniges Abenteuerspiel  
 vollständig in Deutsch. Tolle Grafik, guter  
 Sound & viele dumme Sprüche.

#### 3045 The Simpsons Game

Tolles Action-Spiel mit Lisa und Bart

#### 3051 Seewolf

Als U-Boot-Kommandant haben Sie eine  
 Seekarte entdeckt, auf der die Stadt  
 Atlantis aufgezeichnet ist.

#### 3058 Quizmaster 2.0

Quizspiel für ein bis vier Spieler. Mit 300  
 Fragen/Antworten, HiScore-Liste,  
 Punktestand, Zeitlimit, Risiko und  
 Frageneditor für eigene Fragen.

#### 3077 Castle of Doom

Schönes Grafikabenteuer aus dem  
 England des 12. Jahrhunderts zur Zeit  
 Robin Hoods. Mausgesteuerte Bedienung.

**3084 BattleShip** Schiffe versenken  
 auf amerikanisch. Mit zahlreichen neuen  
 Features.

#### 3085 Skat

Das wohl beliebteste Kartenspiel in  
 Deutschland. Mit sehr schöner Grafik,  
 kleiner Regelkunde und Spielverwaltung.

#### 3091 Fußballmanager V2.0

Die wohl beste Fußballmanager-  
 Simulation für den Amiga. Viele neue  
 Features wie z.B. Aufstockung der Liga,  
 Werbepartner oder Stadionausbau.

#### 3104 Bombs from Bagdad

Vor dem Hintergrund des Kuwait-  
 Konfliktes wird der amerikanische  
 Stützpunkt Doha mit irakischen Raketen  
 angegriffen.

#### 3108 Star Trek (9,00 DM)

Ein Stück Film- und Software-Geschichte-  
 die Abenteuer der Enterprise. Als  
 Kommandant müssen Sie 5 Jahre  
 erfolgreich die Klingonen bekämpfen,  
 Planeten erforschen und auch die  
 regelmäßig eintreffenden Orders  
 erledigen.

#### 3114 Galaga 92

Remake eines TOP-Klassikers.

#### 3119 Abitur

Tolle Simulation rund um die Schule.  
 Schaffen Sie es das Abitur zu machen?

#### 3133 Chopper II (9,00 DM)

Zehn waghalsige Piloten jagen im  
 Hubschrauber angreifende Feindverbände.

#### 3142 GrandPrix Simulator

Die beste Umsetzung eines  
 Autorennspiels! Ihre Aufgabe ist es, nach  
 10 harten Rennen an der Spitze der  
 Meisterschaft zu stehen. Mit vielen  
 Optionen.

#### 3149 Taxi Driver

Sie haben die Aufgabe Ihre Fahrgäste  
 sanft nach Hause zu befördern.

#### 3170 Ghost!

Spannendes Krimi-/Gruselabenteuerspiel  
 mit witzigen Einlagen.

#### 3172 Donkey Kong

Retten Sie die Freunde die von Donkey  
 Kong entführt wurde.

#### 3178 Save the Trees

Umweltspiel ebenfalls für Kinder gut  
 geeignet. Beschützen Sie mit Ihrer  
 Kanopfräupe die Bäume.

#### 3188 Cannibal

Ein Spitzen-Adventure mit dem recht  
 vielsagenden Namen I was a Cannibal for  
 the FBI. Sehr empfehlenswert!

#### 3201 Wonderland

Farbenfrohes Jump&Run im Wunderland  
 mit fliegenden Bananen, Orangen und  
 Erdbeeren (einsammeln / berühren) und  
 nicht zu freundlichen Kröten, Fröschen  
 und Schlangen. So nebenbei müssen auch  
 noch Platten bunt eingefärbt werden.

#### 3203 Derby

Fantastische Simulation aus der großen  
 Welt des Galoppsports! Mit Einzelrennen  
 für 1 oder 2 Spieler, Wettspiel (1-4  
 Spieler), Simulation und Videomodus  
 sowie umfangreicher Dokumentation.

#### 3210 FarWest (12,00 DM)

Bei dieser spannenden Wertschaf-  
 tungs-simulation können bis zu vier Spieler ihr  
 Glück im "Wilden Westen" des 19.  
 Jahrhunderts versuchen. Dabei kann man  
 als Zocker oder Goldgräber, als  
 Bärenjäger oder Deputy, mit legalen oder  
 illegalen Mitteln in den Werdlauf um die  
 1.000.000 Startpunkte gehen. 3212

#### Lemmingoids 2.0

Ein weiteres -oids-Spiel - diesmal mit  
 den putzigen Lemmings. Ein  
 unbedingtes Muß nicht nur für den  
 Lemmingsfan.

#### 3217 Quelle von Naroth

Spannendes deutsches Rollenspiel um die  
 magische Quelle von Naroth. Bekannt für  
 ihre Heilkräfte droht sie jetzt zu versiegen  
 und es ist Deine Aufgabe, den Grund  
 dafür herauszufinden.

#### 3222 Telekommando

Ein packendes und umfangreiches  
 Adventure der Telekom.

#### 3223 The Puggles

Spitzenmäßiges Hüpfspiel ähnlich wie der  
 Klassiker Hubert nur um einige Längen  
 besser.

#### 3227 Zombie Apocalypse

Irgendwann in der Zukunft nach dem  
 nuklearen Inferno wird die Welt von  
 mutierten Ungeheuern beherrscht. Du als  
 einer der letzten "normalen"  
 Überlebenden hast nun die schwere und  
 actionreiche Aufgabe, Deine Stadt von  
 allen Killerzombies zu befreien...

#### 3228 Das Erbe TEIL II

Brandneu bei uns erhältlich der zweite  
 Teil des Umweltabenteuerspiels vom  
 Bundesumweltamt. Titel "Das schmutzige  
 Erbe". Ab sofort erhältlich!

**SILVER  
 DATENTECHNIK**

Inhaber: Gerd Klein

Jakobstr. 117

51465 Bergisch Gladbach

Telefon 02202 / 22385

Telefax 02202 / 53363

Kein Ladenlokal, nur Versand!

#### 1024 Text Plus V3.0N

Komfortable Textverarbeitung der  
 Extraklasse, umfangreiche Funktionen wie  
 z.B. Fußnotenverwaltung, Serien-  
 brieffunktion, Altex-Port, ANSI-  
 kompatibel, Funktionstastenbelegung und  
 vieles vieles mehr...

#### 1025 Haushaltsbuch

Das wohl bekannteste und beste  
 Programm für Ihre Finanzen, viele  
 hilfreiche Funktionen.

#### 1026 Giroman V4.1

Gute Kontoverwaltung für den  
 Heimbedarf, komplett in deutsch.

#### 1027 Einkommensteuer 93

Die Vollversion des OASE Einkommen-  
 steuerprogramms bei uns nur 10 DM.

#### 1028 Girodruck

Wie der Name schon sagt, druckt Ihre  
 Überweisungen.

#### 1031 LP, MC und CD Datei

Spezielles Dateiprogr. für Musik-Plats.

#### 1043 D-Sort Plus

Diskettenverwaltungsprogramm der  
 Extraklasse, mit umfangreichen Druck-,  
 Sortier- und Filterfunktionen.

#### 1046 Erdkunde

Gutes Erdkundelehrprogramm mit vielen  
 Informationen über die BRD und den  
 neuen Bundesländern.

#### 1110 Wörterbuch

Elektronisches Wörterbuch (englisch >  
 deutsch). Gibt zu jedem übersetztem Wort  
 auch Nebenbedeutungen und verwandte  
 Begriffe aus.

#### 1122 C64-Emulator

Die Sensation für den Amiga!

#### 1126 Dope-Intronnaker

Nein Nein dieses Programm hat nichts mit  
 Rauschgift zu tun, vielmehr ist dieses  
 Programm der beste Intronnaker den es im  
 FD-Bereich gibt. Das Programmpaket  
 besteht aus mehreren Teilen. Intronnaker,  
 ein Cruncher, ein Scrollditor und ein  
 Soundtracker. Einige Beispiele sind  
 ebenfalls auf der Diskette enthalten.

#### 1130 AmigaAstro

Lernprogramm aus dem Bereich der  
 Astronomie.

#### 1138 Architekt&

**Raumgestaltung** Jetzt haben Sie die  
 Möglichkeit Ihr eigenes Haus oder  
 Wohnung zu entwerfen. Das Programm  
 Raum-gestaltung ist gut für Küchen  
 geeignet.

#### 1153 Rechtschreibprüfer

#### 1157 StarAM Plan V1.0

Sehr komplexes Tabellenkalkulations-  
 system, 20 verschiedene Diagrammarten,  
 Spaltenbreite frei zwischen 9 & 712  
 Zeichen wählbar, und vieles mehr.

#### 1158 Fakturierung ProFakt

Das beste Fakturierungsprogramm im FD-  
 Bereich für den Amiga. Verwalte  
 Kunden- und Lieferantendaten sowie  
 Artikelbestände oder Dienstleistungen.  
 Erstelle Mahnungen, Rechnungen,  
 Lieferscheine, inklusive Offene Posten-  
 Verwaltung.

#### 1159 ProFibu

Dialog oder Stapelverarbeitendes  
 Buchungssystem, doppelte Buchführung.  
 Wichtige Informationen oder Daten  
 werden über Bildschirm oder direkt auf  
 Ihrem Drucker ausgegeben.

#### 1163 Businessdisk I

Diese Diskette enthält mehrere Programm  
 aus dem Bereich Büro und Geschäft.  
 (Textverarbeitung, Terminkalender usw.)

#### 1167 Adressverwaltung

Komfortable Verwaltung für Adressen,  
 Telefonnummern, usw. Mit Druck-  
 funktion für Adressaufkleber.

#### 1168 Diskmaster III

Dieses Tool ersetzt fast alle CLI-Befehle  
 durch Mausclick, Grafik ansehen, Sounds  
 und Module aufrufen ist nun kein Problem  
 mehr.

#### 1177 Geo

Erdkundelehrprogramm mit vielen  
 Informationen und Daten über die Erde.

#### 1179 Workbenchersatz (15 DM)

Enthält u.a. Textverarbeitung, Kopier-  
 programm, Diskettenreparaturprogramm,  
 F-Tastenbelegung, Tastaturpasswort-  
 abfrage, und und und ...

#### 1200 Lesson\_One

Englisch- Grammatik- Trainer mit  
 folgenden Unterprogrammen:

**Lesson One** der Grammatiklehrer  
 schlechthin Voki-Park zum Vokabeln  
 lernen Verbi-Park für unregelmäßige  
 Vokabeln und Grammar-Park um  
 grammatische Regeln zu studieren  
 natürlich mit deutscher Anleitung!

#### 1201 Terminkalender

Mit dem Terminkalender ist es möglich  
 sich an vorher eingestellte Termine  
 automatisch erinnern zu lassen, welche  
 sich auch regelmäßig wiederholen dürfen  
 (z. B. für Geburtstage oder 14-tägige  
 Clubtreffen usw.). Außerdem können  
 beliebige Notizen gespeichert werden.

#### 1203 Protracker V3.01

Das TOP-Musik-Erstellungsprogramm für  
 den Amiga. Erkennt powergepackte  
 Module! Incl. 3 Module der Spitzen-  
 klasse und Backup!

#### 1204 EaglePlayer

Ein äußerst komplexes Spitzentool mit  
 externen Player-Routinen und externen  
 Programmen. Grafisch hervorragend  
 gestaltet u. a. mit Analyser, Levelmeter,  
 Play-Funktionen usw.

#### 1205 TSMorph

TSMorph ist ein sehr komplexes Morph-  
 Programm. Tolle Preisleistung!

#### 1206 ABackup

Profiprogramm für Harddisk-Backups und  
 File-Archivierung. Sehr viele Optionen.

#### 1207 ARestore

Super Programm um (versehentlich)  
 gelöschte Dateien zu finden und zu  
 restaurieren.

#### 1208 DiskSalv2 & DiskTest

DiskSalv2 ist ein streiner und sehr  
 effizienter Disketten-Doktor mit  
 einfacher Anwendung für alle "Amiga  
 file system devices".  
 DiskTest checkt Disketten in zwei  
 Schritten.

#### 1209 Animpaint

Tolles Malprogramm mit Animations-  
 möglichkeit. Zeichnet jeden einzelnen  
 Schritt Ihrer Mausbewegungen auf und  
 spielt sie danach wieder ab. Deutsches  
 Programm mit einigen Beispielen.

#### 1210 DosXS

DosXS ist ein frei konfigurierbarer Datei-  
 Manager in der Art von SID! Unterstützt  
 alle Bildschirmgrößen, optionales Fenster  
 auf der Workbench möglich, mit Sizer,  
 Dir-Cache, Unterstützte Formate: IFF-  
 ILBM, IFF-8SVX, IconCS, PowerPacker-  
 Data, Fonts.

#### 1211 AdressMaster

Adressverwaltung mit Serienbrief-,  
 Überweisungsformular-, Umschlag-, und  
 Etikettendruckfunktionen sowie eine  
 Modemwärfunktion. Sehr gutes  
 Programm!

#### 1212 StarTranslator

Komplexes Programm zum Übersetzen  
 von englischen Texten! Natürlich  
 integriertes Wörterbuch.

#### 1213 Reorg V2.33

Sehr guter Disk- (Festplatten) Optimizer!

#### 1214 Wörterbuch PLUS

Programm um Vokabeln schneller zu  
 lernen!

#### 1215 AmigaBase

AmigaBase ist eine programmierbare  
 hierarchische Datenbank zur Verwaltung  
 Kassetten, Videos, Adressen, usw., usw.  
 Auch für kompliziertere Aufgaben (z.B.  
 Buchhaltung).

#### 1216 LottoPro

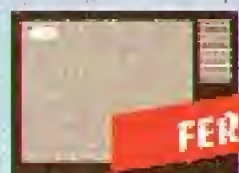
LottoPro ist eine deutsche  
 Lottoverwaltung für Lotto am Samstag  
 incl. Gewinnermittlung, Speicher- und  
 Ladefunktionen. (Kleine Spende an uns  
 wenn es geklappt hat. VIEL Glück!)



# RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS:

## Januar

**Willkommen beim Joker-Wunschkonzert: Ihr wolltet, daß wir die im letzten Heft erstmals eingeführte Programmseite mit Tips für Computer-Sendungen in Fernsehen und Hörfunk weiterführen – wir gehorchen!**



Am Montag, dem **3. Januar**, zeigt **Pro7** von 22.25 bis 0.05 Uhr den französischen Krimi „Deadly Games“: Computerfreak Thomas hat sich seinen kindlichen Glauben an den Weihnachtsmann bewahrt und will ihn durch perfekte Videoüberwachung live erwischen. Aus dem Spiel wird mörderischer Ernst; als statt dessen ein wahnsinniger Killer ins Haus schleicht...

In dem deutschen Thriller „System ohne Schatten“ läßt sich Computerspezialist Victor von der Schauspielerin Juliet und deren undurchsichtigem Bekannten Melo zur Manipulation eines Bankcomputers überreden. Doch als das Trio die Kohle abholen will, tritt eine professionelle Gangsterbande auf den Plan – zu sehen am Freitag, dem **7. Januar**, von 22.45 bis 0.45 Uhr auf **3Sat**.

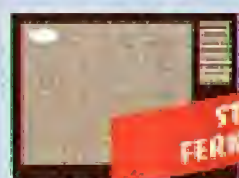
Für Frühaufsteher zeigt der Satellitensender **Deutsche Welle TV** am Dienstag, dem **11. Januar**, ab 6.30 Uhr die Reportage „Der Glanz von gestern – Was ist aus Silicon Valley geworden?“. Tja, was ist eigentlich wirklich aus Amerikas einstigem Digital-Mekka geworden?

Ebenfalls am **11. Januar** stellt **Südwest 3** von 10.20 bis 10.45 einen elektronischen Verkehrslotsen für Autofahrer vor. „Der Fremdenführer“ heißt dieser Bericht aus der Reihe „Beiträge zur informationstechnischen Grundbildung“.

Beim Wissenschaftsmagazin „EinStein“ geht es am Freitag, dem **14. Januar**, von 15.30 bis 16.15 Uhr auf **Nord 3** um „Die Verfeinerung des Sehens – Von Adleraugen und Tarnkappen“. Gemeint sind Computer, die bei der Erstellung von Satellitenbildern mitwirken.

Am Montag, dem **17. Januar**, verkündet **Deutsche Welle TV** von 18.30 bis 19 Uhr „Visionen aus Stahl und Fleisch – Vom Roboter zum Cyborg“. Wer mehr über die neuesten Errungenschaften der Elektronikindustrie erfahren möchte, braucht allerdings eine Satellitenschüssel.

Und noch mal **Deutsche Welle TV**: Am Montag, dem **24. Januar**, kommt von 18.30 bis 19.00 Uhr die Dokumentation „Schattenjäger“, wo über Computeranimation, Cyberspace und Virtual Reality berichtet wird – so eine Schüssel wäre also wirklich nicht verkehrt...



Die Telekollegreihe „Datenverarbeitung“ beschäftigt sich im Januar mit den Themen „Vom Umgang mit Texten“, „Kalkulieren ohne Rechnen“, „Suchen im Archiv“ sowie „Informationsdarstellung und -übertragung“. Sendetermin ist bei **Südwest 3** immer montags von 8.30 bis 9.00 Uhr und bei **Bayern 3** ebenfalls montags, von 9.00 Uhr bis 9.30 Uhr.

Am Sonntag, dem **16. Januar**, öffnet auf **West 3** mittags um 12.00 Uhr der allmonatliche „Computerclub“.

„Neues... Die ComputerShow“ gibt's wieder am Montag, dem **31. Januar**, von 19.30 bis 20 Uhr auf **3Sat**.



Der **Süddeutsche Rundfunk 2** bringt am Montag, dem **3. Januar**, in der Reihe „S2 extra: Utopien“ die Folge „Wo ich bin, ist mein Büro“. Die Fortsetzung „Ein Wolkenkuckucksheim aus dem Computer“ folgt am Dienstag, dem **4. Januar**. Der dritte Teil heißt „Verrückt nach anderer Wirklichkeit“ und ist am Mittwoch, dem **5. Januar**, zu hören. Sendetermin ist jeweils von 8.30 bis 9.00 Uhr.

„Kinder und Computer“ heißt der Beitrag, den **Hessischer Rundfunk 2** und **Süddeut-**

**scher Rundfunk 2** am Mittwoch, dem **26. Januar**, von 17.15 bis 17.30 Uhr ausstrahlen – das Thema ist (gottlob) Lernsoft.

Im Schulfunk bei **WDR 5** geht es am Freitag, dem **28. Januar**, von 9.30 bis 9.45 Uhr um „Wissen von der Bank – Recherchieren in Datenbanken“.



Montags berichtet ab 14.40 Uhr „Der kleine Computer“ bei **Radio ffh** über Neuigkeiten und bringt Anwendertips.

Ebenfalls montags ist auf **Radio Mainwelle** ab 17.40 Uhr die „Computer-Ecke“ zu hören.

Tips, Tricks und Infos bringt „Club-Online“ jeden Mittwoch ab 19.20 Uhr auf **NDR 2**.

In „Forschung aktuell“ geht es beim **Deutschlandfunk** jeden Samstag von 16.30 bis 17 Uhr um Computer und Kommunikation.

Zweimal im Monat sendet der „Zündfunk“ auf **Bayern 3** montags von 16.30 bis 17.00 Uhr das Computer-Magazin „Fatal-Digital“, diesmal am **10. und 31. Januar**.

Jeden vierten Mittwoch im Monat beschäftigt sich die Jugendsendung „Bokay“ bei **Ruhrwelle Radio Bochum** mit Computern, das nächste Mal wieder am **26. Januar** von 14.00 bis 16.00 Uhr. (Andrea Knaust)



# KLEIN AN ZEIGEN

## Biete Hardware

Verkaufe gebrauchte Leerdisketten, 10 Stück formatiert für 5 DM. 100 % Error-free! Tel.: 02624/6435

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

A 500 + 2 MB RAM + 2. EW + TV-Modulator, Trackball, 2 Joysticks mit Verlängerung, einige Spiele (BMP, A320). Neupreis 1750 DM. Alles für 850 DM. Tel.: 02985/256 ab 14.00 Uhr

Verk. A 500, 1 MB, 2 extr. Laufwerk, 2 Mäuse + Joystick, 6 Originalspiele z.B. EoB 2, Legend of Kyrandia + AJ 2/91-12/93. VB 600 DM. Tel.: 0361/7311254

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen. Neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A 500, 1 MB mit Farbmonitor 1084S und Zubehör für 750 DM. Helge Ruland, Krachenhardt 14, 51674 Wiehl, Tel.: 02262/97209

Verkaufe gebrauchte Leerdisketten 10 Stück, formatiert für

5 DM, 100 % Error-free! Tel.: 02624/6435

Amiga 500! 1 MB, Monitor 1084, 2. Laufwerk, 5 Originale, Joystick, 50 Disks (leer), Diskbox, nur 700 DM! Tel.: 089/8575616 (Flo)

Verkaufe A 500, Monitor, 1 MB, Zubehör, 9 Originale (Indy 4 + 6 andere Hits), NP 3200 DM, Preis VB, Tel.: 06101/33007 ab 20.30 Uhr

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Billigstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02624/6435

Verk. Amiga 600 mit Commodore-Monitor, TV-Modulator und dem Spiel Lemmings 2. Alles wie neu und mit allem Zubehör + Extras für 1000 DM. Tel.: 0521/323590

A500, Farbmonitor 1084 S, 1 MB, 2. Laufwerk, 11 Orig.-Spiele (Turrican 3, Lotus 3, Magic Pockets), 100 Leerdisketten, 2 Joysticks, VB 1000 DM. 08025/6022

Verkaufe A500 mit Monitor und 1 MB, 300 Disks, Joystick für 600 DM. Tel.: 05661/8250 nach Stefan fragen

Amiga und PC aller Art, Hard- und Software zu Bil-

ligstpreisen, neue und gebrauchte Geräte. Erfragt die aktuellen Tagespreise. Tel.: 02524/6435

Joypad gesucht? Hier ist die Erlösung: Sega "Megafire" Joypad (mit Dauerfeuer) für nur 30 DM. Tel.: 04402/7855 (fragt nach Thomas)

Verkaufe A500 + SCSI2 Con. 105 MB-HD in ext. Gehäuse mit Netzteil, 5 MB RAM (8 MB Option), Battle Isle, Monkey 2, Hook, Becker Text 2 TR, Profi. Tel.: 02273/52499, VB 1000 DM

A500 + 1 MB + 2 LW + 11 Originalspiele + TV-Mod./Abdeckhaube + 2 Joy/Maus, div. Literatur + Programme. Preis VHB 1.100 DM. Tel.: 04121/93193 ab 19.00 Uhr

Amiga 500 zu verkaufen, 1 MB, Maus, Joystick, Disketten, Spiele sowie Turrican III, Lotus I+II usw., Abdeckhaube, Netzteil, neues Internlaufwerk 1000 % OK. Tel.: 07151/561964 ab 16.30, VP 499,- DM

Verkaufe Amiga 3000, 2 Festplatten, 2 Floppies, Maus, Stick, Tastatur, 8 MB, für 2800 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe wegen Fehlkaufs neuwertige 120 MB SCSI-Festplatte mit Controller, Oktagon 508, VHB 700 DM. Tel.: 07141/270722

550 DM für meinen A500 + TV Modulator + Mouse + 1 MB + 2. Laufw. + 200 Leerdisk + 2 Diskboxen + 2 Joysticks + Action R. MK3. Alles OK. Tel.: 02845/32882

Verk. Amiga 500 mit 1 MB + Uhr, Maus, Handbücher, TV-Modul, 1 Joystick, 100 Disketten + 8 Originalspielen z.B. Campaign, Eishockey Manager, Historyline usw., VP 600 DM, NP 1300 DM. Marcel Hellinghausen, Brucherstr. 17, 57584 Scheuerfeld

386/25 MHz PC im Designer-Tower, 70-MB-HDD, 2 Floppies, SVGA-Monitor, DOS 6.0

und Spiele für 3000 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 2000 mit Software, 2 MB RAM, Handb., 10 Leerdisketten, Maus, Joysticks + 2 Originale. Preis nach Vereinbarung. Christian Pfeil, Kl. Warnowdamm 30, 18109 Rostock

Verkaufe A1200 + Monitor, Joystick, Joystickverl., Maus, Soft (orig.), 100 Leerdisketten, Amiga Joker, alles 100 % OK, 6 Monate alt. für nur 1200 DM. Tel.: 03943/22838

Festplatte für A 500 Typ: GVP Serie 2 mit 52 MB Quantum und 2 MB RAM, VB 500 DM, evtl. einzeln. Tel.: 07720/36638

A500, 2.5 MB, Turbok. 68020, Action-Replay 3, Mon. 1084, Festplattencontroller, 400 Disks + 2 Boxen, Modem 2400, 3 Joys und viel Zubehör, VB 1000 DM. Tel.: 0212/273370

Notverkauf! Euch einzeln, 70-40% unter NP: A500 (Rev.8), Kickumschaltung mit 1.3/2.04, TV-Modul, viele Games + Utis, MK-III, X-Copy, Amiga-Intern, MPS1230-Printer, Video Backup-System + Soft auf 9 Tapes, 2 MB-Speichererw., 2 ext. 3.5"-Laufw., viel Paperware, 2. Netzteil, Ersatzteile + Chips, A500 (Rev.6), Nec P22-Printer, MPS1500C-Farbprinter, viel Soft (ca. 3000 Disks) etc. Liste schriftlich anfordern bei: Gero Feuss, In der Runken 8, 28203 Bremen

Verkaufe: Amiga 500, 1 MB, Drucker, CD-ROM-Laufwerk (A-570), 1084 Monitor, Trackball, sowie 5 Originalsp. (Body Blows) für nur 1150 DM. Tel.: 02823/88320 18-19 Uhr

A-500, 1 MB, 200 Disks, 5 Original-Spiele, Maus, Joystick, Mousepad, Boxen. Tel.: 02822/2456

Super! Verkaufe Amiga 500 + 1 MB RAM + Philips CM8833-II (Stereo-Farbmonitor) + Alfa Data Maus + viele Soft, VB 650 DM, auch einzeln zu verkaufen. 06184/4549



# COMPUTER-ABC

**Parallelrechner:** eine recht neue Entwicklung, bei der mehrere Prozessoren parallelgeschaltet sind, um so gleichzeitig ein Problem bzw. dessen verschiedene Aspekte zu bearbeiten. Hat den Vorteil, daß mit relativ wenig Aufwand hohe Kapazitäten zu erzielen sind, und gilt auch als erster Versuch, die Vernetzungsstruktur des menschlichen Gehirns nachzubilden.

**parallele Schnittstelle:** eine „Steckdose“ für diverse Peripheriegeräte, die mehrere Daten gleichzeitig übertragen kann – im Gegensatz zur seriellen Schnittstelle, die alle Infos schön gemütlich hintereinander über den Draht schickt.

**Parallel-/Seriell-Wandlung:** wird manchmal notwendig, wenn Daten aus parallelen Leitungssystemen auf Netze überwechseln sollen, die nur seriell übertragen. Unter anderem sind dabei umfangreiche Pufferspeicher erforderlich.

**Parameter:** sind nichts anderes als Werte, um bestimmte Eigenschaften festzulegen.

**Parenthesen:** klingt unheimlich wissenschaftlich, dabei handelt es sich hier bloß um die Klammer als Satzzeichen.

**Paritätskontrolle:** ein relativ verwickeltes Verfahren, um herauszufinden, ob Daten korrekt übertragen wurden. Da alle digitalen Weisheiten letzten Endes ja auf Nullen und Einsen basieren, kann man, indem man die Einsen addiert, gewissermaßen eine Quersumme von jedem einzelnen Byte ermitteln. Durch Hinzufügen von sogenannten „Prüfbits“ (die nichts mit der eigentlichen Information zu tun haben) wird diese Quersumme nun stets auf einen gera-

den Wert getrimmt. Stellt sich beim Datenempfänger heraus, daß Bytes noch ungerade Quersummen aufweisen, so hat die Datenübertragung offensichtlich nicht einwandfrei funktioniert und sollte besser wiederholt werden. Natürlich klappt die ganze Chose auch mit ungerader Parität, bietet aber so oder so keine Garantie – denn natürlich können sich zwei verschiedene Fehler in ihrer Wirkung auf die Quersumme durchaus aufheben...

**Parken:** Festplatten sind ja ziemlich empfindliche Apparate, und damit der Schreib-/Lese-Kopf nicht durch Erdbeben, Fußtritte oder dergleichen auf die Platte schrammt und sie beschädigt, wird er bei Nichtgebrauch geparkt. Früher mußte man dazu vor dem Abschalten extra einen Befehl eingeben, moderne Harddisks erledigen das mittlerweile selbständig, sobald der Strom zu strömen aufhört.

**Parser:** ein sauschlaues Programm, das den grammatikalischen Aufbau von Sätzen analysieren kann. Für Textadventures ist so was natürlich völlig unverzichtbar, und weil die deutsche Sprache in ihrer Struktur viel unhandlicher ist als die englische, war es bis vor wenigen Jahren noch mit enormen Schwierigkeiten verbunden, einen funktionsfähigen Teutonen-Parser zu programmieren.

**Partitionen:** sind zwei oder mehr voneinander unabhängige Teilbereiche einer Festplatte, die genauso behandelt werden, als ob man mehrere Harddisks hätte. Ursprünglich wurde diese Methode entwickelt, weil frühere Versionen des PC-Betriebssystems

MS-DOS nur relativ kleine HDs verwalten konnten – hatte das gute Stück eine größere Kapazität, mußte es eben aufgeteilt werden. Heutzutage haben Partitionen eher den Sinn von Schubladen, also z.B. eine für Anwendungen und eine für Games.

**PASCAL:** eine recht verbreitete Programmiersprache, die sich durch besondere Übersichtlichkeit und Systematik auszeichnet (z.B. kennt PASCAL keine Sprungbefehle) und als Nachfolgedialekt von ALGOL angesehen werden kann. Inzwischen weit über 20 Jahre alt, ist das Idiom nach einem noch viel älteren Mathematiker benannt.

**Pascal, Blaise:** Und hier ist er schon! Der Bursche hat tatsächlich bereits über 350 Winter am Buckel und gilt als einer der Väter von mechanischen Rechenmaschinen. Sein alter Herr war nämlich Steuereintreiber, und der junge Blaise wollte Papi das langwierige Talerzählen erleichtern. Ja, so einen Sohne- mann würde Michael sich auch wünschen...

**Paßwort:** in der englischen Version auch als „password“ bekannt – oder sollte man besser berüchtigt sagen? Jedenfalls hat das Ding den Sinn, harmlose User davon abzuhalten, etwas Bestimmtes zu tun. So muß man oft genug Paßwörter eingeben, um in höhere Levels von Action- oder Knobelgames zu gelangen; auch die wohlbekannte Handbuchabfrage ist dem Sinne nach natürlich ein solcher Paßwortschutz.

**patch:** ist das englische Wort für „Flicken“. Und genau das ist auch gemeint, denn mit diesem Stückchen Software

werden Löcher, Macken und Bugs zugestopft, von denen sich Spiele wie auch Anwendungen zunehmend häufiger geplagt sehen. Gibt's direkt vom Hersteller und/oder „inoffiziell“ im PD-Pool.

**Patentschutz:** bzw. „Urheberrecht“. Im Urheberrecht ist die unerlaubte Vervielfältigung von geistigem Eigentum wie etwa Büchern, Filmen oder eben Computerprogrammen unter Strafe gestellt. Wer je beim Verbreiten von Ra...battkopen erwischte wurde, weiß davon ein Liedchen zu singen, gell?

**path:** heißt zu deutsch schlicht und ergreifend „Pfad“. Z.B. ist „dh0:\games“ ein solcher Pfad (wenn auch ein kurzer) und besagt, daß man sich gerade im Verzeichnis „Games“ der Festplatte befindet.

**PAUSE:** Die schönsten Pausen sind bekanntlich lila, die kürzesten gibt's in der Schule und die nützlichsten am Compi – etwa, um Disketten zu wechseln, den wunden Ballerfinger zu verarzten oder einen Kaffee zu trinken. Wie gut also, daß in viele Programme ein PAUSE-Befehl eingebaut ist.

**PC:** Nie gehört? Dann aber marsch zurück in Deine Höhle, Alter! Der „Personal Computer“ ist natürlich jener IBM-kompatible Rechner, der unserer „Freundin“ zeitweilig ganz schön das Wasser abzugraben drohte. Aber wißt Ihr auch, daß diese Geräte schon seit über 12 Jahren existieren? Oder ist Euch bekannt, daß es eine Phase gab, in der Maschinen wie Amiga und Atari ST in Abgrenzung zu den Homecomputern (zu denen etwa der C 64 zählt) ebenfalls als PCs bezeichnet wurden? Tja, Joker-Lesen macht schlau!





**FREE ANDERUNG  
FRIHALTEN**

Terminator 2 auf Laserd. 99.

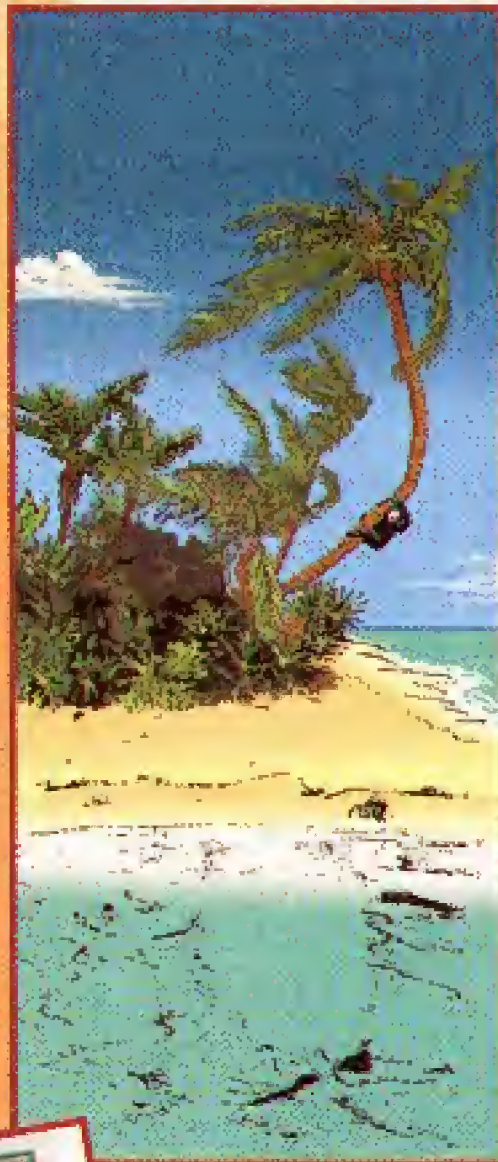
## Judgment Day- Der König unter den Amiga-Versandhändlern



# STROMAUSSFALL.

Knapp vier Jahre ist es her, daß wir uns das letzte Mal um Postspiele gekümmert haben – kann sich noch jemand an das Special aus dem Februar 1990 erinnern? Höchstens Euer Opa? Dann ist die Zeit ja wahrlich überreif für einen Nachschlag!

Während es seinerzeit hauptsächlich um die Erläuterung des (Post-) Spielprinzips ging, soll dieser Part heute zugunsten der Vorstellung zweier neuer Brief-Zeitvertreiber auf das Nötigste beschränkt bleiben: Nehmen wir also mal an, daß der Postspielanbieter XY ein Game entwickelt hat, das von soundso vielen Zockern gegen Entgelt gespielt wird. Die Teilnehmer bringen nun in regelmäßigen Abständen einen neuen Zug für das von ihnen geführte Königreich, Sternen-Imperium, Wirtschaftsunternehmen oder was auch immer zu Papier und senden ihn an den Anbieter. Der erstellt für jeden Mitwirkenden eine Auswertung (per Hand oder Computer), die wiederum als Basis des nächsten Zuges dient. Tja, und das war eigentlich schon das ganze Geheimnis...



## MONSTER ISLAND

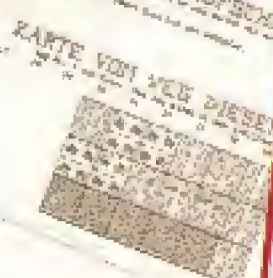
Ein Geheimnis, dem bei diesem neuen Angebot von Daydream Productions bis zu 9.000 Monster-Spieler auf den Grund gehen können – etwa 800 tun's in Deutschland bereits, womit dieser (in den USA mit Preisen zugeschüttete) Post-Rolli hierzulande schon nach einem guten halben Jahr Laufzeit zu den Rennern gehört. Kein Wunder, denn er ist witzig, originell und zudem extrem handlich und einsteigerfreundlich: Monster Island ist eine riesige Insel, die sich in unbekannter Länge von West nach Ost erstreckt, und wer sie erkunden möchte, darf sich zunächst sein eigenes, höchstpersönliches Monster als Spielfigur aussuchen. Da kämen etwa Dicknaser oder Fettklöbe in Frage, auch als Grobbling oder Porrkatze kann man ins Rennen gehen.



### MONSTER ISLAND

BRUNNEN SCHLÜSSELHEFT  
DURCHSCHNITTEN  
GERNISTE NEBES ZUGS

### LAGER AUFGEBEN



### Die Weltkarte

Unter der Karte mit dem Namen der Monsterinsel und dem Namen des Spielers, der sie erkunden möchte, steht die Weltkarte. Diese Karte zeigt die Insel in der Länge von West nach Ost. Die Karte ist in Zellen unterteilt, die mit Zahlen beschriftet sind. Die Zahlen sind von 1 bis 100. Die Karte ist in der Mitte der Insel. Die Karte ist in der Mitte der Insel. Die Karte ist in der Mitte der Insel.

### Kreaturen

Neben den Monstern treten auch auf der Insel verschiedene Kreaturen auf. Sie werden in der Regel in Gruppen von 1 bis 100 Kreaturen zusammengefasst. Die Kreaturen sind in der Regel in Gruppen von 1 bis 100 Kreaturen zusammengefasst. Die Kreaturen sind in der Regel in Gruppen von 1 bis 100 Kreaturen zusammengefasst.

### Kämpfe

Auf der Monsterinsel kämpfen die Monster gegeneinander. Die Kämpfe sind in der Regel in Gruppen von 1 bis 100 Kreaturen zusammengefasst. Die Kämpfe sind in der Regel in Gruppen von 1 bis 100 Kreaturen zusammengefasst. Die Kämpfe sind in der Regel in Gruppen von 1 bis 100 Kreaturen zusammengefasst.





Schon an dieser Auswahl ist unschwer zu erkennen, daß auf dem Eiland ein bisweilen recht bissiger Humor regiert, oder?

Als Neuling wird man also ans Westufer der Insel gespült und muß dann selber zusehen, wie's weitergeht. Wechselndes Terrain (z.B. Bambus, Sumpf oder Hügel) bietet unterschiedliche Chancen und Gefahren; allerlei Kreaturen gieren nach dem Hals des Jungmonsters und dienen als nützliche Item-Lieferanten, wenn man sie erschlagen hat. Also nur keine Angst vor großen Tieren, zumal Euer Monster klug genug ist, um ohne ausdrücklichen Befehl wegzurennen, wenn es brenzlich wird. Apropos Befehl: Mit ein paar grundlegenden Anweisungen wie „Reisen“, „Waffentraining“ oder „Suche nach Wissen“ hat man die Insel bereits weitgehend im Griff, während die spezielleren Tätigkeiten sich im Laufe der Zeit von selbst ergeben. So kann man etwa eigene Waffen zusammenbasteln, mit Fundstücken handeln, den Göttern dienen, das Zaubern lernen oder sich gar mit anderen Unholden (deren Adressen man z.B. in der Spieler-Zeitung „Buschtrummel“ findet) zu einer richtigen Party zusammenschließen. Ja, bei weiblichen Monstern ist selbst monströser Nachwuchs nicht ausgeschlossen!

In diesem Sinne bleibt uns neben den Glückwünschen für Mutter und Kind nur noch, auf die (trotz reiner Computermoderation) ganz hervorragenden und wirklich lustigen Auswertungstexte sowie die gute Laserdruck-Qualität zu verweisen. Und weil man verpaßte Züge schließlich problemlos nachholen kann, stellen hier selbst Urlaube, Hitzewellen und Kneipen-Versumpfung kein unüberwindbares Teilnahme-Hindernis dar.



### STAR QUEST

Unser zweiter Kandidat wird diesmal ungewöhnlich kurz abgehandelt, denn für Einsteiger ist er keineswegs geeignet, und da schien uns die originelle Monster-Oper nun mal der bessere Schwerpunkt. Wer sich jedoch in der Postspiel-Branche schon etwas auskennt und gerne stundenlang tüfelt bzw. rechnet, um den optimalen Weg zu finden, der ist bei diesem ebenfalls computergesteuerten Game aus gleichem Hause bestens aufgehoben. 700 real existierende Sonnensysteme – nur die Planeten sind natürlich ausgedacht – warten in einem dreidimensionalen Sternenhafen darauf, von Eurem Imperium erobert zu werden. Oder von einem der bis zu hundert anderen „Kosmokraten“...

Dazu müssen natürlich Raumschiffe gebaut und Welten besiedelt werden; Handel und Wandel dürfen ebenso wenig zu kurz kommen wie Militärstrategie oder die Forschung. Allein schon die

Planung neuer Kreuzer-Typen, die ja Euren jeweiligen Bedürfnissen möglichst gut entsprechen sollen, ist eine Puzzlelei für sich!

### NEUGIERIG GEWORDEN?

Prima, dann könnt Ihr gleich an unserer traditionellen Verlosung teilnehmen. Die Daydreamer haben nämlich für Monster Island 5 x 10 Freizüge (einschl. Anleitung und Aufstellung) und für Star Quest fünf Startpakete (Regelheft, Aufstellung und vier Freizüge) zur Verfügung gestellt. Um mit etwas Glück vielleicht in den Genuß dieser Gratisspenden zu kommen, braucht Ihr lediglich unter dem Kennwort „AJ-Preis-ausschreiben“ ein Postkärtchen an die Jungs zu schreiben, auf dem Ihr ihnen mitteilt, wonach Euch der Sinn steht – schon entscheidet das Los. Letztes Mal entschied es bei uns über die Verfasser der Kennworte „Electronic Arts“ und „Kriegshammer“, aber

diesen Monat sollte Euer Schrieb wie gesagt ausnahmsweise nicht an den Verlach, sondern direkt an die nachstehende Adresse gerichtet sein. Viel Glück! (jn)

**Daydream Productions**  
**„AJ-Preis-ausschreiben“**  
 Postfach 90 03 15  
 D-81503 München

### Monster Island

**Bewertung:** Handlich, spaßig, spannend – auch nach längerer Zeit entdeckt man immer wieder etwas Neues. Das ideale Game für Einsteiger und alte Hasen!

**Besonderes:** Monster Island ist ein Open End-Spiel, zumal die Anbieter ohne weiteres neue Territorien an das östliche Ende der Insel „dranhängen“ können.

**Preis:** Regelheft und Aufstellung kostenlos, pro Zug 6,- DM (Porto inbegriffen)  
**Zugrhythmus:** 8 Werkta-ge

**Bezug:** Daydream Productions

### Star Quest

**Bewertung:** Das Spiel für geübte Tüftler und Grübler – je mehr Zeit man investiert, desto mehr Spaß macht es!

**Besonderes:** Sobald eins der Imperien eine bestimmte Stärke (= Punktezahl) überschreitet, ist das Game zu Ende.

**Preis:** Regeln 10,- DM, Aufstellung 12,50 DM, pro Zug 12,50 DM (Porto inbegriffen), Startpaket (Regeln, Aufstellung, 4 Züge) 50,- DM

**Zugrhythmus:** 2 Wochen  
**Bezug:** Daydream Productions



**Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt**

1849	9/93	Simulation	85 %	Delivery Agent	9/93	Simulation	60 %	Legend of Kyrandia	12/92	Adventure	77 %	Smile or Swim	5/93	Action	74 %
1849 for A1200	3/93	Simulation	86 %	Demol Blue	11/92	Geschicklichkeit	39 %	Legends of Valour	1/99	Adventure	80 %	Steakun & Flirt	11/92	Geschicklichkeit	38 %
1990 - the 19th Edition	12/92	Simulation	65 %	Der Altkind-Koffer	9/93	Mittel	nicht	Leggings 2	2/93	Completion	super	Steppenwolf	3/93	Geschicklichkeit	74 %
1990 - the 19th Edition	5/93	Simulation	69 %	Der Funkkoffer	9/93	Mittel	gut	Leggings 3: Max Pack	2/93	Completion	super	Steppenwolf für CD32	12/89	Geschicklichkeit	70 %
2 Hot 2 Handle	4/92	Completion	nicht	Der Hühner	9/93	Mittel	sehr	Les Stern	4/92	Completion	nicht	Succat Rebel	10/92	Simulation	51 %
4 Get 4	5/92	Strategie	15 %	Der Kluch des Drachens	4/92	Strategie	63 %	Lebel Weapon	1/93	Action	74 %	Sucker	9/93	Strategie	51 %
5th Anniversary	4/93	Completion	nicht	Der Patriarch	7/92	Simulation	85 %	Linker Collection	10/92	Completion	nicht	Sucker Kid	10/89	Geschicklichkeit	88 %
A 200 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	64 %	Desert Strike	3/93	Action	85 %	Links	7/92	Sport	68 %	Solar	11/90	Geschicklichkeit	50 %
Abandoned Places 2	5/93	Adventure	66 %	D/Generation	9/92	Verschiedenes	81 %	Link Deadlink	9/92	Verschiedenes	Geschicklichkeit	Son Shu Shi	4/92	Action	74 %
Action 5	12/92	Completion	schlecht	Die Generation für CD32	12/89	Geschicklichkeit	77 %	Lionheart	1/93	Action	88 %	Spain Chudde	5/92	Verschiedenes	68 %
Action Pack	4/92	Completion	super	Die letzten Generationen	10/92	Adventure	39 %	Loopool	10/92	Sport	50 %	Spain Gun	4/92	Action	49 %
Advised to Live	7/92	Completion	schlecht	Die Hard 2	9/92	Action	34 %	Locomotion	5/92	Strategie	58 %	Spain Heli	11/93	Strategieumsetzung	44 %
Adventure Pack	4/92	Completion	gut	Die Siedler	10/89	Simulation	91 %	Lothar Matthäus	9/93	Sport	87 %	Spain Legends	9/92	Simulation	super
Air Bucks	9/93	Simulation	61 %	Diego Soccer	4/92	Simulation	56 %	Levi 3	10/92	Sport	85 %	Spain Max	9/92	Adventure	75 %
Air Force Commander	11/93	Strategie	37 %	Digital Dungeon	3/93	Adventure	1,5 %	Lord of Time	12/92	Adventure	48 %	Spain Quest IV	4/92	Action	9 %
Air Support	11/92	Action	68 %	Diggers für CD32	12/89	Verschiedenes	70 %	Love of the Tempest	9/92	Verschiedenes	81 %	Spain Wino/CDTV	5/92	Simulation	36 %
Air Warriors	10/93	Simulation	13 %	Diggers für A 1200	12/89	Verschiedenes	70 %	Lynx	5/92	Verschiedenes	52 %	Special Forces	5/92	Simulation	nicht
Alcatraz	4/93	Action	78 %	Disaster für Win/CDTV	7/92	Verschiedenes	Contest	Mad TV	1/92	Simulation	85 %	Speed Fast	12/92	Completion	nicht
Alcatraz	7/92	Geschicklichkeit	22 %	Discovery	7/92	Simulation	64 %	Maddog Wilkins	4/92	Adventure	64 %	Spelling For	1/93	Verschiedenes	18 %
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72 %	Dizzy - Prince of the Yodolls	11/92	Geschicklichkeit	59 %	Maelstrom	7/93	Strategie	70 %	Spillable Poi	7/93	Simulation	4 %
Alien 3	3/93	Action	72 %	Dizzy's Excellent Ad-	10/92	Simulation	74 %	Magic Ball	11/92	Simulation	37 %	Sports Collection	12/92	Completion	gut
Alien Breed	1/93	Action	80 %	Daylight	10/92	Action	53 %	Magic Ray	12/89	Geschicklichkeit	88 %	Sports' Base	4/92	Completion	nicht
Alien Breed II	12/89	Action	72 %	Das Boot	10/92	Action	53 %	Marbleway	5/93	Geschicklichkeit	66 %	Sports Games Hi	4/92	Completion	schlecht
Alien World	5/92	Action	39 %	Demolition	12/92	Strategie	90 %	March of the Day	10/92	Sport	66 %	Sports Master	3/93	Completion	gut
Alien World	9/93	Action	nicht	Demon	11/93	Action	70 %	McDonald Land	12/92	Geschicklichkeit	68 %	Sports Park	12/92	Completion	nicht
Ambermoon	11/92	Adventure	85 %	Doodlebug	12/92	Geschicklichkeit	65 %	McDonald Land	4/92	Completion	nicht	Sports Top Ten	9/93	Completion	gut
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68 %	Double Mind	7/92	Strategie	64 %	Mega Box	9/93	Mittel	schlecht	Sport	9/92	Adventure	53 %
Anticipation: Capers Pack	9/93	Completion	nicht	Dragon's Lair II	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/93	Mittel	nicht	Star Trek	9/92	Strategie	18 %
Antares für A 1200	10/89	Sport	81 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	5/93	Action	52 %
Apache Night	5/92	Action	38 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Aquatic Games	11/92	Sport	81 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Aquatic Games	7/93	Action	72 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arabian Nights	5/92	Action	86 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Archie Macdonald's Pool	11/93	Simulation	83 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arms 2000	10/92	Strategie	62 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	5/93	Action	64 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie 2	11/93	Action	38 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie of Empire	7/92	Adventure	80 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	15/92	Action	50 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	9/92	Strategie	34 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Arnie	2/93	Simulation	77 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arnie	2/93	Simulation	92 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	4/92	Completion	gut	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie	3/93	Simulation	70 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie	9/93	Strategie	61 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	2/93	Adventure	82 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	11/92	Adventure	78 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Arnie	10/92	Verschiedenes	nicht	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arnie	5/92	Strategie	64 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	3/93	Strategie	64 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie	10/92	Geschicklichkeit	85 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie	10/92	Action	86 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	10/89	Adventure	50 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	5/93	Geschicklichkeit	62 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Arnie	13/92	Geschicklichkeit	45 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arnie	7/93	Sport	72 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	3/93	Completion	nicht	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie	2/93	Completion	gut	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie	12/92	Completion	gut	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	1/93	Geschicklichkeit	34 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	12/92	Geschicklichkeit	82 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Arnie	4/92	Completion	super	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arnie	2/93	Completion	super	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	4/92	Adventure	83 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie	4/92	Sport	33 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie	10/89	Action	57 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	10/89	Geschicklichkeit	57 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	11/93	Geschicklichkeit	77 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Arnie	7/93	Sport	54 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arnie	12/89	Sport	80 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	12/89	Sport	84 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie	4/92	Action	42 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie	9/92	Action	80 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	7/92	Simulation	83 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	9/93	Strategieumsetzung	60 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Arnie	3/93	Verschiedenes	nicht	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arnie	5/92	Action	39 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	2/93	Geschicklichkeit	17 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie	4/92	Geschicklichkeit	80 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie	5/92	Adventure	64 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	5/92	Adventure	64 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	10/92	Geschicklichkeit	41 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Arnie	1/93	Strategie	90 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arnie	12/92	Simulation	82 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	1/93	Geschicklichkeit	12 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie	10/89	Adventure	88 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie	10/89	Verschiedenes	46 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	12/92	Strategie	50 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	10/92	Simulation	67 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Action	Head
Arnie	10/92	Sport	98 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/92	Strategie	66 %
Arnie	12/89	Strategie	88 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/92	Verschiedenes	37 %
Arnie	3/93	Sport	39 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	4/92	Verschiedenes	75 %
Arnie	7/92	Completion	nicht	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	12/92	Completion	gut
Arnie	7/92	Strategie	50 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	9/93	Completion	gut
Arnie	4/93	Strategie	52 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42 %	Mega Collection	9/92	Simulation	84 %	Star Wars	7/93	Strategie	52 %
Arnie	11/93	Geschicklichkeit	37 %	Dragon's Lair III	1/93	Geschicklichkeit	42								



# coin special

Heute wollen wir Euch in die Spielhalle der Zukunft entführen – die in Basel bereits Vergangenheit ist: Seit letztem November steht hier „Joe's Futureland“, ein waschechtes Virtual Reality-Center!



## CRASHKURS: VIRTUAL REALITY

Das Schlagwort ist bekannt, doch was hat man sich in der Praxis unter der „künstlichen Wirklichkeit“ vorzustellen? Nun, wer einmal einen Helm mit eingebauter Spezialbrille auf dem Kopf hatte, weiß, worum es geht: Hier wird der (räumliche)

Eindruck vermittelt, man befände sich mitten in einem Game! Dreht man nämlich den Kopf, liefert die Software die passende Perspektive, so daß der Spieler quasi wirklich um Ecken gucken darf; zudem vermittelt ein Datenhandschuh das Gefühl, Gegenstände aufnehmen zu können. Freilich ist die Technik noch längst nicht ganz ausgereift, doch in Amerika sind Arcade-Maschinen mit Virtual Reality-Technik längst an der Tagesordnung – und jetzt eben auch in der Schweiz...

## JOE'S FUTURELAND

Die Baseler Spielhalle bietet gegen Klimpergeld auf rund 600 Quadratmetern Zugriff auf sechs der neuesten Cyberspace-Games, wobei sich der Bogen von einer Flugsimulation aus dem Ersten Weltkrieg („Flying Aces“) über Kampfböter in bester Battletech-Tradition („Evorex“) bis hin zum nagelneuen „Galaxian 3“ spannt.

Letzterer ist ein Raumschlachtensimulator, der im Moment das Nonplusultra der Technik darstellt: Sechs Menschen können hier gemeinsam den Laser in die Hand nehmen, um vor einer Großleinwand den Kampf gegen galaktische Invasoren anzutreten. Ebenfalls toll und bislang einmalig in Europa ist ein F-18 Virtual Reality-Flugsimulator, der von einem Silicon Graphics SGI-Rechner gesteuert wird – nicht umsonst griff auch Stephen Spielberg für seine Filmsaurier in „Jurassic Park“ auf eine dieser Wunderworkstations zurück!

Doch das ist noch längst nicht alles, was in Basel geboten wird. So wartet in Joe's Futureland auch ein hydraulisch gesteuertes Mini-Kino namens SRV, wo man die Filme hautnah miterleben kann (ähnlich wie die irren „Star Tours“ in Euro Disney). Gezeigt werden schnittige Motorradrennen, rasante Fahrten auf der Achterbahn, Verfolgungsjagden oder eine halsbrecherische Bobfahrt durch einen Eiskanal, wobei jede

Bewegung auf der Leinwand direkt auf das Kino bzw. den Betrachter übertragen wird. Und falls danach ein bißchen Erholung nötig sein sollte, hat das Spielecenter auch ein paar herkömmliche Arcademaschinen im Angebot. Doch auch hier achten die Betreiber stets darauf, nur das Neueste vom Neuen aufzustellen.

## BASEL IST EINE REISE WERT

Wer also demnächst einen Ausflug plant – warum nicht nach Basel in die Güterstraße 137? Nur genügend Fränkis solltet Ihr einstecken haben, denn der Betreiber (die Firma Joe's Video, die normalerweise zusammen mit dem Highlight Filmverleih im harten Kinogeschäft tätig ist) will pro Game zwischen einem und acht SFR sehen. Ist doch vertretbar, wenn man dafür einen Blick in die Zukunft des digitalen Entertainments werfen kann... (mic)





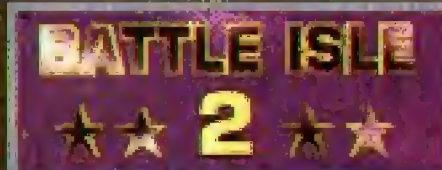
# mehr TESTS mehr SPASS JOKER

ab 28. Januar

Draußen rieselt der Schnee, und drinnen tropft die Nase, doch das Leben ist trotzdem schön – dafür sorgen Euer Amiga und wir: Auch in der Februar-Ausgabe des Amiga Jokers warten wieder herzerwärmend aktuelle Tests und coole Previews, taufrische Specials, flockige Preisausschreiben und jede Menge Lösungshilfen für eiskalte Winner!

Ein klein wenig lassen wir die Tiefkühl-Katze aber heute schon aus dem Gefrierbeutel: Im nächsten Heft wollen wir u.a. zur **BATTLE ISLE II** reisen, die **PIZZA CONNECTION** in den Ofen schieben und bei **TERESA PERSONALLY** Frau Orłowski beim Strippen zugucken. Daneben werden wir uns mit **SUPERHERO Digi-Prügeleien** im Eigenbau stricken, mit dem **TORNADO** abheben und mit **ELFMANIA** endlich wieder Action à la Renegade am Monitor präsentieren!

Apropos Renegade: **BITMAP BROTHER TOM WATSON** will uns im Gespräch verraten, was er zur Zeit eigentlich macht, außerdem warten mal wieder **ALLE NEUEN COMPILATIONS** in einem großen Test-Special. Apropos warten: Worauf wartet Ihr noch? Holt Euch flugs ein preisgünstiges Abo samt Gratisdemo und lest als erste, was im Februar auf Eurem Rechner Sache ist – oder seid wenigstens am 28. Januar am Kiosk. Denn Ihr wißt ja: No Joker, no Fun!



## BEZUGSQUELLEN

**Bachler Computersoftware**  
Blücherstraße 24  
Postfach 1113  
46397 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

**Bomco**  
Am Südpark 12  
65451 Kelsterbach  
Tel.: 06107/76060

**Frank Heidak**  
Bürgerstraße 8-10  
50667 Köln  
Tel.: 0221/256983

**Galaxy**  
Plüggamersstraße 26  
81369 München  
Tel.: 089/7605151

**Joysoft**  
Gottesweg 157  
50939 Köln  
Tel.: 0221/4301047

**Rushware**  
Bruchweg 128-132  
41564 Kärst  
Tel.: 02131/6070

**Wial Versand**  
Lügnitzerstraße 13  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 08142/8273

## INSERENTENVERZEICHNIS

A3 Computer	83	Judgement Day	119
ABC Soft	65	Magic Bytes	25
ADX Datentechnik	67	Mallander	8,52,53
Arktis	93	Max Design	15
Bachler	28	Media Points	27
Bergler	103	Micro Magic	113
Bles & Bytes	67	No Image	26
Bomco	2, 3, 22, 23	Number One Games Verlag	21
Call & Play	4	Okay Soft	117
City Software	117	Pawłowski	128
Computel	86	Pfister	115
Core Design	39	Rushware	11
CPS Heidak	73	Silver Datentechnik	109
Day Dream Productions	97	Sparschwein	117
Donau Soft	97	Sunflowers	2, 3, 22, 23
Dynamics	86	Teach Me Amiga	19
Esser	30	Turtles Soft	29
FDS	91	Versand 99	79
Fun & Action	127	Vesalia	77
Greenwood Entertainment	33	Wial Versand	87
Grünlin	17		
IPV	81		
Joker Verlag	37, 45, 49, 54, 75	Poster:	Interplay
Joysoft	106	Poster:	Joker Verlag



# *Prosit Neujahr*





